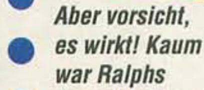

NINTENDO • SEGA • SONY
12/96
MAGNA MEDIA
4 391062 305803 12
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr 140/ptas 850
KOSTENLOS
2500 STAR GLADIATOR-DEMO-CDs ZUM ANFORDERN
Nintendo 64
DOOM 64
Das PC-Spiel des Jahres
Command & Conquer (SAT)
Namcos neueste Playstation-Hits
★ Rage Racer
★ Soul Edge
Playstation/Saturn
Tomb Raider
Das beste 3D-Adventure im Test



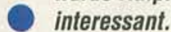
Born to be wild

Wenn echte Männer glauben, daß sie's geschafft haben und es trotzdem mit dem anderen Geschlecht nicht so klappt, dann kann seit dem Altertum Abhilfe geschaffen werden: mit teuren und repräsentativen Gegenständen.

Da war zuerst unser Wolfi: „Ich werd' mir 'ne Harley kaufen" verkündete er eines Tages. Vielleicht war er ja auch nur mit seinem bis dahin heißgeliebten „Einstiegs-Choppper", einer LS 650 nicht mehr zufrieden. Auf Anfrage hörten wir nur ein knappes „Das mußte jetzt sein". Wie dem auch sei, mit seiner nagelneuen Heritage Softtail gehört Wolfi endlich wieder zu den Wilden. Und weil's noch wilder kommt, soll die Halli auch standesgemäß hallen, die Cops haben für sowas immer ein offenes Ohr. Der zweite im Bunde ist der sonst so ruhige Ralph (wer hätte das gedacht?). Als er uns eines Tages in die nächste Fast-Food-Hölle kutschieren sollte, redete er sich mit „wenig Platz hinten" raus und schon standen wir mit hängendem Unterkiefer vor einem Porsche Carrera 2. Das soll die Karre von einem frischgebackenen Mathe-Dozenten sein? 40 000 hätte er geerbt, 20 000 mit dem Verkauf seines Fords und seinen Ersparnissen und 20 000 wolle die Bank noch von ihm. Aber wozu das alles? Ralph hatte schon einen schweren Unfall und behandelt das Gaspedal deshalb hochvorsichtig, Rasen kann's also nicht sein. „Dann doch wegen der Frauen?" (heftige Demetis). Und was ist mit den andern? Jan ist seit seinem neuesten PC Pleite, Harti ist sauer, weil er nicht mehr der schnellste ist und Rob träumt nach wie vor von seinem BMW Z3. Tet hat keine Zeit für den Führerschein und Dirk sieht seinen Lappen erst in ein paar Wochen wieder (vor den zweien seit ihr also erstmal sicher).



Aber vorsicht, es wirkt! Kaum war Ralphs Porsche bekannt, wurde Ralph interessant.



Wolfi hat schon seine Blondine und das seit langem. Leder, Fransen, Harley – wir wissen doch alle, wo das hinführt...



Eure wilde Video Games



8 Als einzige europäische Videospielzeitschrift durften wir die Entwickler von Doom 64 besuchen und liefern euch heiße Infos und erste Bilder



104 Mit Tomb Raider hat Core Design bewiesen, daß echtes 3D-Feeling auch auf 32-Bit-Konsolen möglich ist. Wir haben die Playstation- und Saturn-Version für euch getestet

46 Tet hat mal wieder seine exzellenten Beziehungen nach Japan spielen lassen und jede Menge unglaublicher Screenshots und viele interessante Details über die Playstation-Umsetzung von Soul Edge an Land gezogen.



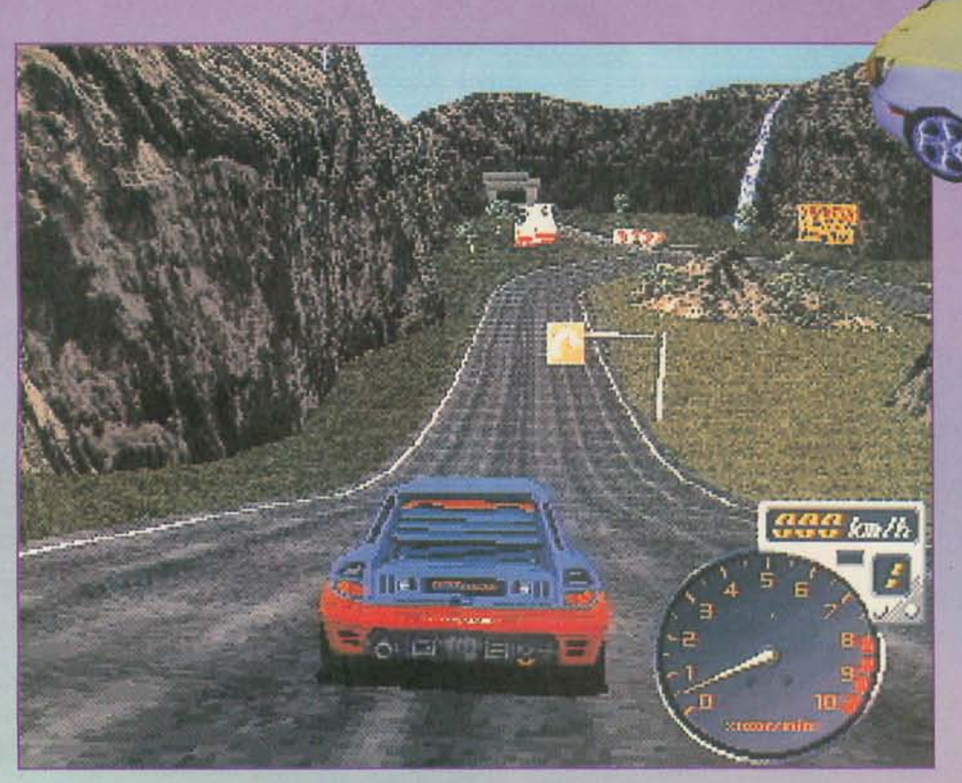
26 Noch mehr Spielspaß, noch mehr Bug Juice, geht das überhaupt? Bei Bug Too! geht Alles, wie das Preview verrät

88 Was Crystal Dynamics grafisch bei Pandemonium aus der Playstation herausholt, beweist, daß die Hardware noch nicht ausgereizt ist

NEWS

WETTBEWERB

RUBRIKEN



24 Rennspiele, wohin das Auge blickt. Schon Anfang Dezember will Namco Rage Racer in Japan veröffentlichen, und auf Seite 20 stellen wir euch Sonys Posche Challenge vor





28 Der Großteil der deutschen Computer-Zeitschriften war sich einig und jubelte Command & Conquer zum PC-Spiel des Jahres 96 hoch. Endlich gibt es die Konsolen-Umsetzungen, Jan hat die Saturn-Version nächtelang gespielt.

106 Der Test von Daytona CCE offenbart,ob der Kauf des Nachfolgers sich noch lohnt



92 Wer gerne Autos verbeult, freut sich auf den Test von Destruction Derby 2 (PS).

TIPS & TRICKS

TEST

SEGA SATURN

SONY PLAYSTATION

SUPER NINTENDO

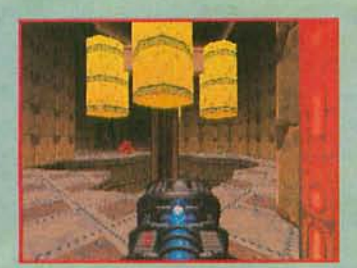
MEGA DRIVE

Während seines US-Trips besuchte Rob auch Williams Ent., um sich von der Extraklasse von Doom 64 zu überzeugen.





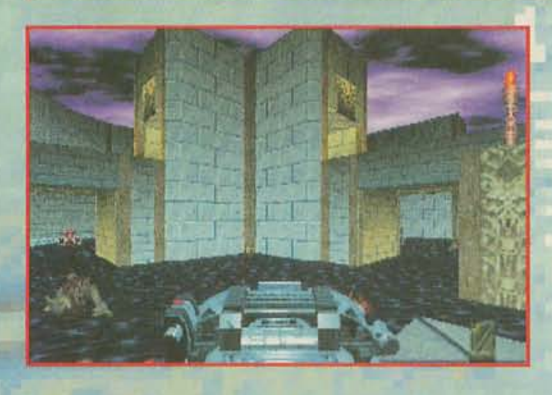
Auch bei näherem Hinsehen erspäht man keine Pixel



Auch sämtliche Waffen wurden völlig neu gestaltet



Irgendwie kommt mir das fliegende Gesicht bekannt vor, einige von ihnen spucken Feuerbälle, andere speien unangenehme Schädel aus, die mit einer Affengeschwindigkeit auf euch zurasen. Die Knarre ist übrigens neu.



▲ In der Vorversion standen die Gegner brav wie lebende Zielscheiben herum

Wer von Los Angeles auf dem Highway nach San Diego an der mexikanischen Grenze fährt, erlebt einige Überraschungen. Plötzlich warnen Schilder vor Fußgängern, die möglicherweise die Fahrbahn überqueren (bei einer sechsspurigen Autobahn?), kurz danach hatte die Polizei zwecks Verkehrskontrolle den gesamten Highway abgesperrt und ließ Fahrzeuge nur einzeln passieren. Aber was nimmt man nicht alles in Kauf, in der Hoffnung, mit *Doom 64* eines der besten Nintendo-64-Spiele zu sehen. Zu meiner Überraschung erwartete mich das gesamte siebenköpfige Entwicklerteam, den höchst seltenen Besuch aus Europa wollte sich niemand entgehen lassen. Chefprogrammierer Aaron Seeler und seine Jungs beantworteten geduldig meine Fragen, anschließend durfte ich sogar einige fertiggestellte Level probespielen. Mitte September waren die Programmierer gerade dabei, die Monster in den Stages zu platzieren und ihr Verhalten festzulegen. Die meisten Spielabschnitte waren fertig gebaut, man konnte auch schon durchlaufen, die Gegner bewegten sich jedoch noch nicht und attackierten auch nicht. Die meisten Waffeneffekte, z.B. Feuerbälle, sehen absolut unglaublich und sehr detailliert aus, was vor allem daran liegt, daß die N64-Hardware die Pixellierung vermeidet. Die Lichteffekte tragen sehr zur Stimmung im Spiel bei, wenn ihr eine Tür öffnet, scheint das Licht unter ihr durch, die Lichter reflektieren auf Waffen und Charakteren, die Schatten wirken absolut realistisch. Die Grafik in den Stages scheint abwechslungsreicher, sehr viel detaillierter und vor allem wurde viel Wert auf Kleinigkeiten gelegt, die einem im ersten Moment nicht auffallen, z.B. Lichterketten, die langsam ihre Helligkeit ändern oder Reliefs, die sich verwandeln. Das gesamte Spiel wurde viel offener konzipiert, es gibt nicht nur enge Gänge, sondern auch viele offenere Level mit mehreren Stockwerken, Brücken, Treppen etc. Die 3D-Monster wirken viel plastischer und durch die Farbenvielfalt extrem realistisch. Die Gegner sollen viel widerstandsfähiger und schwerer zu besiegen sein, die neuen Waffen, über die ich lei-



Nur mit der Pistole bewaffnet, habt ihr in Doom 64 keine Chance

der auf Wunsch der Entwickler keine Details verraten darf, machen die Sache allerdings nicht zu schwer. Die Steuerung mit dem Analog-Pad scheint bei 3D-Spielen allgemein ein riesiger Vorteil zu sein, denn wie schon bei *Mario 64* läßt sich die Hauptfigur sehr exakt steuern und die Geschwindigkeit genau bestimmen. Doom 64 soll noch vor Weihnachten fertiggestellt werden und im März oder spätestens April in den Läden stehen. Sobald *Doom 64* fertig ist, werden zumindest einige des Teams mit der Arbeit an *Quake 64* fürs Nintendo 64 beginnen.

VG: Aaron, erzähle uns bitte die Story von Doom 64:

Aaron Seeler: Alles an Doom 64 ist neu, neue Grafiken, völlig neue Level, wir übernehmen nur die grundlegende Story und natürlich das Spielkonzept. Als einziger Überlebender befindet sich der Held mal wieder auf einer Weltraumstation, die von Monstern besetzt wurde. Der Spieler muß möglichst viele Gegner vernichten und den Ausgang finden. Je weiter das Spiel fortschreitet, um so mehr Monster und andere Schwierigkeiten tauchen auf. Im Prinzip nichts Neues, aber diesmal hatten wir die Nintendo-64-Hardware zur Verfügung, die sich auf jeden Aspekt des Spiels auswirkt.

VG: Wo liegen die Stärken von Doom 64?

Aaron: Die Nintendo-64-Hardware verhindert die Pixellierung von Objekten, das heißt, wenn man sich einem Objekt, z.B. einer Wand, nähert, sieht man trotzdem keine Pixel, wie das bei 32-Bit-3D-Spielen der Fall ist. Dies trägt zum Realismus von Doom 64 bei. Wir benutzen Millionen unterschiedlicher Farbschattierungen, wodurch die Grafik plastischer und lebensnaher wirkt. Doom 64 läuft mit 30 Bildern pro Sekunde, es gibt keinerlei Slowdown, das Spiel wirkt dadurch sehr schnell und flüssig. Die gleiche Geschwindigkeit hätten wir vielleicht noch auf einem Pentium ab 133 MHz erreicht. Die Monster und Texturen in allen Levels wurden viel detaillierter und komplexer gezeichnet, die Lichteffekte unterstützen die dunkle, furchterregende Stimmung in den Spielabschnitten. Die Stages sind größer und komplexer aufgebaut, sie sollen die "höllische" Stimmung von Doom 64 deutlicher hervorheben. Alle Monster und Waffen wurden auf SGI-Workstations gezeichnet und weisen diesen typischen, sehr realistischen Grafikstil auf.

VG: Gab es irgendetwas, das sich mit dem Nintendo 64 nicht realisieren ließ?

Aaron: Nein. Der einzige Nachteil war vielleicht die Entwicklerplattform, denn wir alle hatten davor nur auf PCs entwickelt, deshalb war die Umstellung auf SGI-Workstations nicht ganz leicht. Für uns machte es auch keinen Unterschied, ob das Nintendo 64 CDs oder Cartridges unterstützen würde. Module haben eine kürzere Ladezeit, dafür steht bei CDs mehr Speicherplatz parat, aber wir haben bis jetzt noch keine Probleme mit den 8 MByte, die für Doom 64 verfügbar sind. Wenn wir ein größeres Modul hätten, wäre das Spiel vielleicht etwas größer, aber Doom 64 wird durch das Modul in keiner Weise beeinträchtigt. Es wird aus ca. 30 sehr großen Stages bestehen, 18 unterschiedliche Monster, neue Waffen, genug Spielspaß für jeden.

VG: Wird es eine Multiplayer-Option geben, man hat ja viele Gerüchte darüber gehört?

Aaron: Das hängt in erster Linie von Nintendo ab, bis jetzt haben wir keine offizielle Mitteilung erhalten, ob ein Link-Kabel oder ähnliches geplant ist. Wir haben zwar über einen Splitscreen-Modus nachgedacht, aber der macht im Deathmatch eigentlich keinen Sinn, deswegen haben wir diese Idee fallen gelassen. Es wird in Doom 64 also keinen Splitscreen-Modus geben, weder für zwei noch für vier Spieler. Falls uns Nintendo noch rechtzeitig Einzelheiten über irgendwelche Multiplayer-Optionen für das Nintendo 64 übermitteln sollte, würden wir diese integrieren, das wäre keine



Leider können Screenshots das schnelle und flüssige Scrolling nicht vermitteln, das durch die N64-Hardware kein Problem ist



Die Deckenlichter strahlen ein sehr realistisches Licht aus, das ohne erkennbare Abstufungen schwächer wird, je weiter man sich entfernt

große Aktion (anm. d. Red.: Das Interview wurde Mitte September geführt, jetzt, Anfang November, steht Doom 64 kurz vor der Vollendung und es wird definitiv keinen Mehrspieler-Modus beinhalten). Wir alle hätten wirklich gerne eine Multiplayer-Option in Doom 64 und wir wissen auch, daß man bei Nintendo über ein solches Feature nachdenkt, aber es liegt wirklich nicht in unserer Hand.

VG: Auf welche Weise unterstützt Doom 64 das Analog-Joypad?

Aaron: Wir nutzen natürlich die Möglichkeiten, die das analoge Pad bietet. Der Spieler kann die Geschwindkeit, mit der er sich durch die Level bewegt, sehr genau selbst bestimmen, die Übergänge von sehr langsam bis sehr schnell sind absolut fließend. Das analoge Pad funktioniert mit einem 3D-Spiel wie Doom 64 um einiges besser als ein digitaler Kontroller. Der Spieler kann die Tasten-Konfiguration natürlich beliebig verändern.

VG: Drei der sieben Mitglieder des Entwicklungsteam arbeiten speziell am Leveldesign, warum konzentriert sich knapp die Hälfte des Teams auf diesen Aspekt?

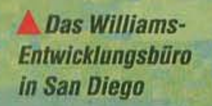
Aaron: Es gibt sogar noch mehr, jeder hier will seine Ideen einfließen lassen. Die Architektur wurde deutlich verbessert, um die 3D-Fähigkeiten der Hardware auszunutzen. Der komplexere Levelaufbau kommt natürlich auch dem Gameplay zugute, es gibt mehr zu erforschen und der Spieler verbringt mehr Zeit in jeder Stage.

VG: Wird es in Doom 64 auch Puzzles geben?



Dieser angenehme Zeitgenosse steht im Büro der Entwickler

▲ Das Williams-Entwicklungsbüro in San Diego



Das siebenköpfige Doom-64-Team ▶

Aaron: Nennen wir es lieber Tricks und Fallen. Die meisten Rätsel werden nicht mehr so offensichtlich sein, es genügt manchmal nicht, einen Schalter zu betätigen, um eine Tür zu öffnen. Die Handlung wird nicht mehr so linear sein, es wird intelligentere Rätsel geben. Die Zeiten, in denen man ständig gegen Wände lief, um Geheimtüren zu öffnen, gehören der Vergangenheit an. Das Spiel ändert sich auch abhängig von euren Aktionen. Das bedeutet, daß die gleiche Stelle beim zweiten Mal vielleicht ganz anders aussieht als zuvor. In den ersten Levels werden die Puzzles noch relativ einfach zu lösen sein, denn der Spieler soll sich erst eingewöhnen, später werden sie dafür aber um so schwerer .

VG: Seit wann arbeitet ihr an Doom 64?

Aaron: Wir haben letztes Jahr damit begonnen, als uns nur das Emulatorboard zur Verfügung stand. Die Arbeit damit gestaltete sich ziemlich schwierig, da die Emulatoren sehr frühe Versionen waren, die fertigen Entwicklungssysteme boten viel mehr Features, die wir mit den Boards nicht nutzen konnten.

VG: Welche Rolle spielt id-Software bei der Entwicklung der N64-Version?

Aaron: id hat sich ein Vetorecht gesichert, die Jungs nehmen alles, was wir entwickeln, genau unter die Lupe und entscheiden, was ihnen gefällt und was nicht. Manchmal bieten sie uns ideen an, wie man bestimmte Dinge besser machen könnte, sie unterstützen uns allerdings in keiner Weise, das Spiel wird komplett von Williams programmiert. Mit dem, was wir bislang auf die Beine gestellt haben, zeigte sich id-Software jedoch sehr zufrieden. Jede Figur, jede Grafik, jede Textur, jeder Level in Doom 64 wurde von Grund auf neu entwickelt, wir haben keine fertige Artwork oder ein Leveldesign aus früheren Spielen übernommen oder von id-Software erhalten. Die 3D-Engine wurde ebenfalls speziell für die N64-Version entworfen.

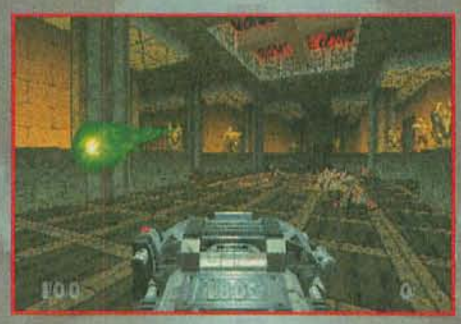
Die Architektur von Doom 64 wirkt sehr abwechslungsreich

VG: Wird es von Doom 64 eine spezielle deutsche Version geben?

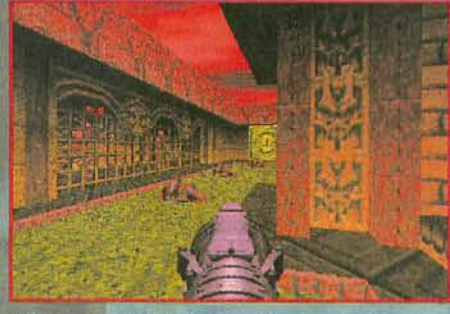
Aaron: Wir werden keinesfalls das Konzept von Doom 64 ändern. Doom 64 ist ein ziemlich brutales Spiel, wenn man die Gewalt entfernt oder entschärft, wäre es nicht mehr Doom 64. *rz*



Die Bazooka nicht in Gebäuden verwenden!



Die grünen Feuerbälle kosten viel Energie



Mit einem Schuß haben wir sie erledigt



NO RELIEF

DIE GUTEN ALTEN ZEITEN KOMMEN WIEDER, DOCH DIESES MAL AUF 32-BIT, IN 32.000 FARBEN,

HORIZONTAL, VERTIKAL, BRACHIAL!







Alleinvertrieb für Deutschland



Turok
Dinosaur Hunter

Im tiefsten Texas hat sich Rob vor Ort bei den Entwicklern von Turok umgesehen und heiße Infos mitgebracht



Wissen sie zufällig, wo ich den Campaigner finde?

Der Nebel im Hintergrund verfolgt euch leider durch das gesamte Spiel. Laut Dave Dienstbier vermeidet man so Clipping-Probleme, die durch die sehr detaillierte Grafiken entstehen würden, trotzdem stört er ziemlich.



Wenn man von Dallas, Texas, südlich nach Austin fährt, wird einem mit Sicherheit nicht langweilig. Schon nach kurzer Zeit erreicht man die Ausfahrt nach Mesquite, wo sich id Software ständig die Köpfe zerbricht, wie man die deutsche BPS ärgern und Jugendliche weltweit verderben kann. Nach einer weiteren Stunde durchquert man Waco, wo vor einigen Jahren als Resultat einer FBI-Belagerung ein schweres Feuer ausbrach, das wochenlang in den Schlagzeilen zu finden war. Nach drei Stunden gemütlichen Dahinschleichens (erlaubte Höchstgeschwindigkeit 110 km/h) ist man dann schließlich im südlichsten Texas, in Austin, wo Iguana Entertainment sein Hauptquartier hat. Ein Team von 15 Künstlern, Programmierern, und Spieledesignern arbeitet hier seit gut einem Jahr an Acclaims erstem N64-Spiel *Turok The Dinosaur Hunter*. Dave Dienstbier, der Projektmanager für Iguana weihte mich in einem interessanten Gespräch in die Geheimnisse von Turok ein.



VG: Dave, worum geht es eigentlich in Turok?

Dave Dienstbier: Die Story basiert auf den Turok-Comics aus dem Acclaim Verlag. Die Handlung spielt im "Lost Land", einer mystischen Gegend, in der zum Beispiel Personen auftauchen, die im Bermuda-Dreieck verschwanden. Zeit und Evolution haben keine Bedeutung, man trifft im Lost Land auf Kreaturen aus der Vergangenheit und Zukunft, auf Aliens, Dinosaurier und Krieger aus dem 25. Jahrhundert. Im Comic gab es eine finstere Figur namens "Mother God", die das Universum zerstören wollte, um es nach ihren Vorstellungen wieder aufzubauen. Ihr wichtigster Untertan war der "Campaigner", der nach ihrer Niederlage die Herrschaft über das Lost Land übernahm und auch ihre teuflischen Ziele weiterverfolgte. Um das Universum zu vernichten, hat er eine riesige Maschine gebaut, die allerdings nur mit einem uralten Artefakt, dem sogenannten Chronosector, funktioniert. Was der Campaigner allerdings nicht realisiert, ist, daß seine Maschine jegliches Leben inklusive seines Lost Lands zerstören würde. Turok erfährt von den Plänen des Campaigners, den er früher schon besiegt hatte, und versucht, diese zu vereiteln. Schnapp dir den bösen Buben und mach ihn kalt, simpel ausgedrückt.

VG: Wann begannen die Arbeiten an Turok?

Dave: Die grundsätzlichen Planungen und Konzeptstudien entwarfen wir schon vor ca. zwei Jahren, Das Team wurde aber erst vor 18 Monaten zusammengestellt, davor arbeitete ich alleine an den Grundideen. Wir begannen mit Zeichnungen und Polygonstudien, um festzulegen, wie die Figuren im Spiel aussehen sollten, aus wievielen Polygonen wir ein Raptor zusammenstellen konnten und ähnliches. Zu diesem Zeitpunkt hatten wir noch keine N64-Entwicklungssysteme zur Verfügung, also entwarfen wir die ersten Studien noch mit PC-Grafikprogrammen. Seit ungefähr 13 Monaten arbeiten wir zielgerichtet und mit der nötigen Hardware an Turok.



Die Gottesanbeterin steht auf muskulöses Menschenfleisch




Ihr trefft auf Kämpfer aus mehreren Geschichtsepochen



Woher stammen nur die vielen Ruinen im Lost Land?



VG: In welchem Entwicklungsstadium befindet sich das Spiel augenblicklich (Mitte September 96)?

Dave: Ich würde schätzen, das Spiel ist zu 75% fertig, obwohl es immer sehr schwierig ist, solche Fragen in Prozenten zu beantworten. Man neigt dazu, hochzurechnen. Wenn wir 13 Monate für 75% des Spiels benötigten, sollten die restlichen 25% nochmal ungefähr vier dauern. So funktioniert es aber nicht. Alle Einzelteile entstehen separat und am Ende wird alles zusammengesetzt und paßt hoffentlich auch zusammen. Die Programmierer arbeiten an verschiedenen Aspekten des Codes, entwerfen Karten und setzen diese um, kümmern sich um Programmierfehler, die Ladevorgänge von Cartridge, jedes neue Feature, jede neue Funktion wird zunächst in einen Testlevel eingebaut, den wir benutzen, um sämtliche Aspekte des Spiels zu überprüfen, bevor wir sie ins aktuelle Spiel implementieren. Deshalb trifft man momentan in den meisten Levels noch auf keine Gegner, sie werden erst später eingebaut. Wir testen gerade die Kollisionsabfragen mit der Umgebung in allen Welten, setzen Testgegner ein, um zu sehen, wie mit der Umgebung, Bäumen, Sträuchern, Felsen, etc. agieren. Die Charakteranimationen wurden schon vor einiger Zeit fertiggestellt. Auch die Arbeiten an der grafischen Gestaltung wurden bereits vor einiger Zeit beendet. Zwischenzeitlich stellten wir jedoch fest, daß die N64-Hardware mehr ermöglicht, als wir ursprünglich dachten, also wurde das gesamte grafische Konzept noch einmal völlig überarbeitet. Von den acht Welten sind sechs inzwischen völlig fertiggestellt. Die Programmierer optimieren gegenwärtig den Code, um das Spiel schneller zu machen.





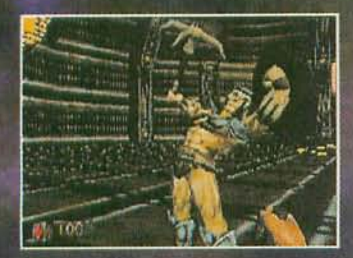
Links oben: Dave Dienstbier in seinem Büro/Wohn-/Schlafzimmer, die beiden anderen Bilder zeigen das Team bei der Arbeit

VG: Wie umfangreich wird Turok sein?

Dave: Ein Level aus einem der ersten id-Spiele bestand im Schnitt aus 3000 Polygonen, eine Stage aus dem letzten id-Spiel setzt sich aus rund 10 000 Polygonen zusammen. Die Level von Turok bestehen im Schnitt aus 250 000 bis zu 300 000 Polygonen. Das ist eine enorme Datenmenge, die gespeichert werden muß. Die Geometrie, alle Texturen etc. – alleine von der Masse an Informationen ist Turok ein riesiger Schritt vorwärts im Vergleich zu existierenden 3D-Spielen. Turok ist ein 8-MByte-Modul, wir arbeiten mit einer Kompressionsrate von 9-10 zu 1, rein von der Datenmenge dürfte Turok also ungefähr 80 MByte groß sein. Wenn man dies mit oftmals sehr umfangreichen PC-Programmen vergleicht, muß man bedenken, daß ein Großteil des Speicherplatzes meist mit FMVs (Full-Motion-Video) verbraucht wird. Wenn man dagegen den Anteil der effektiven Spieldaten gegenüberstellt, dürften wir ein deutlich größeres Spiel anbieten, als die meisten PC-Entwickler. Die Cartridge ist mit Spielspaß vollgepackt, wer Turok zum ersten Mal sieht, wird von der grafischen Brillanz und der Liebe zum Detail überrascht sein.

VG: Was war deine Reaktion als du erfuhrst, daß das Nintendo 64 mit Modulen arbeiten würde?

Dave: Zunächst war ich doch etwas verwirrt, aber wenn man nur den Aspekt des Spielens betrachtet, gibt es eigentlich kein besseres Medium als das Modul. Keine Lade- und infolgedessen Wartezeiten, wir wußten natürlich sofort, daß wir keine Videosequenzen einbauen würden. Wir haben aber trotzdem kurze gerenderte Sequenzen in Turok, aber man macht sich natürlich ständig Gedanken darüber, wieviel Speicher jedes Detail verbraucht. Bei CD-Konsolen stellt sich den Entwicklern das Problem mit dem sehr be-

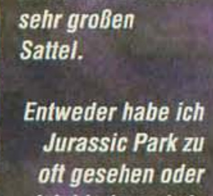




Einer der futuristischen Spielabschnitte in Turok



Wie bändigt man so ein Monster? Mit viel Zucker und einem sehr großen Sattel.



Entweder habe ich Jurassic Park zu oft gesehen oder ich bin irgendwie am Loch Ness gelandet



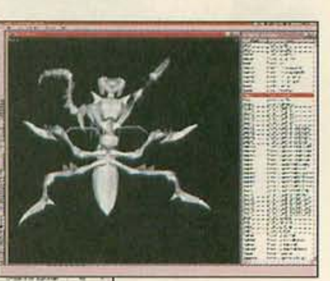
grenzten Speicher, in den die Informationen geladen werden müssen. Das Nintendo 64 verfügt über mehr RAM und die Ladezeiten von der Cartridge sind vernachlässigbar gering. Bei CD wartet man eben auch sehr oft auf überflüssige Dinge wie Filmsequenzen, die man nicht unbedingt sehen will, denn schließlich geht es ums Spielen. Unsere größte Sorge waren die hohen Kosten für die Module, denn Cartridges sind um einiges teurer in der Herstellung und deshalb auch teurer für den Endkunden. Wir hoffen, daß Turok zwischen 70 und 80 Dollar kosten wird, aber leider hat uns Nintendo noch nicht verraten, wieviel wir für die Herstellung pro Cartridge überweisen dürfen.

VG: Wird es eine spezielle deutsche Version von Turok geben?

Dave: Die Lokalisierung spielt für uns eine große Rolle, Nintendo besteht z.B. für die japanische Version auf grünes Blut. Wir wollen natürlich eine Indizierung in Deutschland vermeiden, deshalb werden wir die Menschen durch mehrere, unterschiedliche Cyborgs ersetzen und aus dem Blut wird Hydraulikflüssigkeit. Die Cyborgs gefallen mir ehrlich gesagt sogar besser als die menschlichen Charaktere, die von mir angesprochenen Änderungen müssen allerdings noch von Acclaim Deutschland abgesegnet werden, deshalb sind Änderungen durchaus noch möglich. Die Soundeffekte werden natürlich geändert, denn ein Todesschrei von einem Cyborg klingt doch etwas seltsam. Vermutlich müssen wir die kurzen gerenderten Todessequenzen entfernen, für die verschiedenen Todesarten in Turok gibt es unterschiedliche Animationen.

VG: Kannst du das Gameplay beschreiben?

Dave: Es gibt bestimmte Ziele, die man in jedem Spielabschnitt erreichen muß. Im ersten Level sucht ihr die Hauptruine, die in die anderen Stages führt. In den weiteren Levels findet man Schlüssel, die man in der Hauptruine anwendet, um die Tore zu späteren Spielabschnitten zu öffnen. Das Spiel läuft also nicht linear ab, denn sobald man mehrere Tore geöffnet hat, bleibt es dem Spieler überlassen, welchen Abschnitt des Lost Lands er erforschen will. Ihr könnt jeden Level auch verlassen, es gibt kein bestimmtes Ziel, das ihr erreichen, oder einen Endgegner, den ihr besiegen müßt, bevor ihr eine Stage verlassen dürft. Sobald ihr einen Schlüssel gefunden habt, könnt ihr zurückgehen und den Schlüssel ausprobieren oder im gleichen Level weitersuchen. Die Hauptruine zeigt auch, welche Schlüssel man braucht, um ein Tor zu öffnen und in welcher Stage man sie findet. Die Gegner in Turok werden von eurem Verhalten beeinflußt, wenn ihr in der Gegend rumballert, reagieren die Kreaturen darauf, sie jagen euch. Auf der anderen Seite könnt ihr euch auch an Gegner anschleichen und sie so geschickt ausschalten. Die Gegner in Turok kämpfen in bestimmten Situationen auch gegeneinander. Jede Kreatur in Turok hat ein Eigenleben, Dinosaurier stehen nicht sinnlos in der Gegend herum, sie bewegen sich, sie schauen sich um, beobachten die Umgebung und reagieren, sobald sie euch sehen. Insgesamt wird es ungefähr 15 verschiedene Arten von Gegnern geben, dazu kommen noch mehrere Bosse. *rz*





Mit Tools wie diesen entstehen die Polygon-Grundgerüste für jedes Objekt in Turok, darüber werden die Texturen gelegt

Ist die Katze gesund, ärgert sich die Mafia!

ISL

FIRO & KLAWD

- Acht isometrische Welten
- 16 verschiedenen Locations
- Zwei-Spieler-Modus ohne Link Kabel.
- Komplett deutsch

Firo & Klawd sind clever, bis an die Zähne bewaffnet und auf alles gefaßt. Der Orang-Utan Officer Firo (einer von New Yaks besten) und der Straßen-Kater Klawd sind gezwungen zusammenzuarbeiten, um ihre pelzigen Hälse zu retten. Klawd wurde von Firo eingelocht, als er nichtsahnend Falschgeld für die Mafia durch die Stadt schmuggelte. Läßt Firo die Fälscherwerkstatt nicht innerhalb kürzester Zeit hochgehen, landet er dort, wo Klawd herkommt: auf der Straße. Das ungleiche Duo muß nun Hinweise sammeln und dem Kreuzfeuer des Mobs ausweichen, bis der Falschgeldkönig von New Yak City erledigt ist.



Erhältlich für Sony PlayStation und auf PC-CD-ROM

BMG Interactive im Internet: http://www.bmginteractive.de

INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

Im Vertrieb von:



Direkt von den Entwicklern via eMail erreichten uns in letzter Minute noch Bilder der Cyborgs in Turok

Turok – Deutsch



Hallo, ich bin ein Cyborg und blas dir gleich die Rübe weg



Wie ihr schon im Interview mit Dave Dienstbier erfahren habt, wird es eine spezielle deutsche Version von *Turok: the Dinosaur Hunter* geben, von der wir auf den allerletzten Drücker noch ein paar Bilder erhielten, die wir allerdings nicht mehr ins Preview einbauen konnten. Deshalb hier separat die ersten Screenshots der Cyborgs, die die meisten menschlichen Charaktere ersetzen werden. Dave Dienstbier hatte uns ja erzählt, daß ihm die Cyborgs fast noch besser gefallen, als alle anderen Figuren. Die Entwickler haben sich sehr viel Mühe gegeben, um sicherzustellen, daß das deutsche Modul in keinster Weise hinter den internationalen Versionen zurücksteht. So soll zum Beispiel einer der Cyborgs über Morphing-Fähigkeiten verfügen, die denen aus *Terminator 2* ähneln. Für jeden unterschiedlichen menschlichen Charakter soll ein eigener Cyborg-Typ eingebaut werden. Am besten schaut ihr euch die Bilder an und entscheidet dann für euch selbst, ob euch die Menschen oder blutrünstige Cyborgs besser gefallen. *rz*



Was das Leuchtstäbchen drauf hat, wissen wir leider nicht

Neben Doom 64 erhofft man sich bei Williams für die USA vor allem von NBA Hangtime einen Verkaufserfolg

NBA Hangtime

Ursprünglich für November angekündigt, wurde NBA Hangtime fürs Nintendo 64 inzwischen kräftig verschoben und soll erst im Frühjahr 1997 erscheinen. Während die Heimumsetzungen von *NBA Jam* (der Automat stammte ja auch von Williams/Midway) noch von Acclaim veröffentlicht wurden, kümmert sich Williams um die Konvertierungen des neuesten Arcade-Hits selbst und läßt alle Versionen intern entwickeln. Das N64-Modul steht noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase, bislang sind nur vier Charaktere spielbar, darunter Dennis Rodman und Scottie Pippen. Natürlich stehen euch alle 29 NBA-Teams mit allen Spielern der aktuellen Saison zur Auswahl. „Create Player" ermöglicht es euch, eure Lieblingsspieler zu kreieren, dabei lassen sich Größe, Gewicht, Aussehen und Fähigkeiten beliebig verändern. Wie bei dieser Art von Spiel schon üblich, verstecken sich auch diesmal eine Reihe geheimer Spieler im Modul, an die man nur mit der richtigen Tastenkombination bzw. dem Code herankommt. Die Dunks sind größtenteils völlig übertrieben und unrealistisch, sehen aber absolut genial aus, und selbstverständlich dürft ihr auch zu viert zu einem Match antreten. *rz*



Wenn Dennis in die Luft geht, ist er nicht mehr zu halten



Die Animation der verschiedenen Dunks ist absolut flüssig



Sogar eine Streetball-Option plant man für NBA Hangtime



Zum Automatenvorbild besteht grafisch kein Unterschied

DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!™*

Kaos treibt Dich auf die Palme!







Donkey Kong™ und Diddy Kong™ in der Gewalt von Kaos! Diese harte Nuß ist nur im Teamwork zu knacken! Darum freut sich Dixie Kong™, einen neuen Freund gefunden zu haben. Kiddy Kong™! Seine schwergewichtigen Auftritte haben immer durchschlagenden Erfolg. Ein phantastisches Insel-Abenteuer, das den größten Hit aller Zeiten – Donkey Kong Country™ mit noch mehr Details, lebensechteren Bewegungsabläufen und noch besserer Grafik übertrifft. Mit deutschem Bildschirmtext. Mach Dich auf den Weg durch unerforschte Gebiete und zieh Kaos das Fell über die Ohren!

Nintendo®

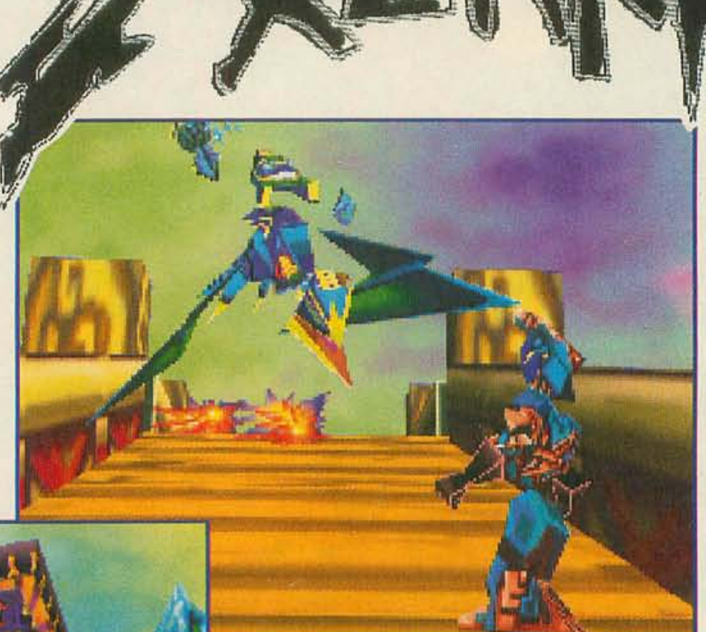
HAVE MORE FUN

Freak Boy

Rob hat die Entwickler von Virgins erstem Nintendo-64-Spiel besucht und kann deshalb Genaueres über Freak Boy berichten



Ein blauer Freak Boy hat noch keinerlei Extras aufgenommen



Der Turm war einer der Level, die zumindest grafisch schon einigermaßen fertig waren



Eigentlich war Freak Boy ein stinknormaler Typ wie du und ich, dann jedoch überfielen böse Außerirdische, die :ZOS:, seinen Planeten, zerstörten alles und entführten die Bewohner. Freak Boys Moleküle überlebten den Angriff auch nicht ganz unbeschadet und so wurde er zu der seltsamen Kreatur, die versucht, seine Freunde zu retten. Sein Körper besteht aus drei Teilen – Kopf, Rumpf und Unterteil. Seit dem Angriff kann er Gegenstände absorbieren und sein Körper verwandelt sich, abhängig davon, was gerade aufgenommen wurde. Jeder Gegenstand verändert zunächst Freak Boys Unterteil, falls ihr z.B. eine Kanone aufnehmt, morpht sein Unterteil in eine Kanone. Wenn ihr als nächstes einen Bohrer findet, bewegt sich die Kanone nach oben und wird in den Rumpf integriert, während die Beine zum Bohrer werden. Auf welche Art und Weise ihr die absorbierte Ausrüstung verwenden könnt, hängt davon ab, in welchem Körperteil sie sich befindet. Würmer, die über den Boden kriechen, könnt ihr nur mit einer Kanone im Unterteil abknallen, mit einem Bohrer im Kopf könnt ihr euch nur durch die Decke bohren. Außer den schon erwähnten Kanonen und Bohrern findet ihr noch sieben weitere Gegenstände, darunter eine Bombe, Kleber, Rüstung und Schlüssel. Die aufgenommene Ausrüstung dient gleichzeitig als Lebensenergie, jeder Treffer kostet euch einen Gegenstand, wenn ein leerer Freak Boy getroffen wird, stirbt er. Jede Kombination von Gegenständen verändert Freak Boys Aussehen, leider waren die Morphing-Sequenzen bei meinem Besuch noch nicht fertig. Bei den meisten Rätseln in Freak Boy geht es darum, die richtigen Gegenstände an bestimmten Hindernissen zu benutzen, um diese zu überwinden. In erster Linie wurde Freak Boy allerdings als Action-Spiel konzipiert. In fünf detailliert gezeichneten 3D-Welten jagt ihr die skrupellosen :ZOS: durch insgesamt 15 Level, am Ende jeder Stage wartet jeweils ein gewaltiger Boss auf euch. Chefdesigner Novak (so möchte er selbst genannt werden und so steht es auch auf seiner Visitenkarte) hat offen zugegeben, daß er viel von *Mario 64* gelernt hat, vor allem die Kameraführung bereitete einige Probleme. Tatsächlich erinnern die Perspektiven und die intelligente Kamera in den Stages, die mir vorgeführt wurden, stark an Nintendos Meisterwerk. Momentan arbeitet das Team allerdings noch am Design der meisten Welten, und auch die Gegner fehlen noch in allen Spielabschnitten. Deshalb berichten wir auch nicht besonders ausführlich über Virgins Freak Boy, das Team hat uns für Anfang 97 ein Preview mit Bildern von allen Welten versprochen. Geplant ist ein Release im April 97, wir halten euch auf dem laufenden. *rz*





Worms: Die beste Waffe gegen Papis Plattensammlung.

Jetzt für Super Nintendo

Worms. Null Bock auf Hirsch.

Leute, jetzt knallt's. Denn jetzt gibt's Worms, das granatenscharfe Shooting-Adventure mit Totlach-Gefahr. Durchgedrehte Regenwürmer kämpfen, was das Zeug hält. Auf unendlichen Levels, in den bizarrsten Landschaften, mit den verrücktesten Waffen (Killer-Schafe!). Und das schönste: Mit Worms bist Du nie mehr alleine. Denn bis zu 16 Konsolen-Freaks können hier gleichzeitig spielen. Merke: Wer Würmer hat, hat Spaß!



ocean

Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt



Porsche Challenge

Das Featuring von speziellen Sportkarossen hat in der Videospielgeschichte schon eine lange Tradition. Auf Anhieb fallen mir zu dem Thema *ZR1 Corvette, The Need for Speed, Ferrari GP, Lamborghini* und *Jaguar XJ 220* ein.

Letztes Jahr machte BMW mit seinem (in einem James-Bond-Film gehypten) Z3 Roadster Furore – ein schnittiges Sport-Cabrio, das mit etwas über 40.000 Mark für manchen gerade noch finanzierbar war. Nun präsentiert sich Porsche mit einem ganz ähnlichen Projekt, dem Boxster (Porsche 986). Mit 76.200 Trommelstücken für die Grundausstattung ist der zwar teurer als die vergleichbare Z3-Version (soll mit ähnlich starkem Motor etwa 60 Mille kosten), für einen Porsche bewegt sich der Boxster aber immer noch im unteren Preisfeld (ihr erinnert euch: Ralph – bzw. seine Bank – mußte für seinen gebrauchten Carrera 80 Mille hinblättern). Der Boxster ist ein sportlicher Zweisitzer, den es erstmal mit 204 PS geben wird. Das 4,31 Meter lange Geschoß wiegt 1,2 Tonnen und beschleunigt in 6,7 Sekunden von 0 auf 100. Der Topspeed wird mit 250 Sachen angegeben. Damit das für euch nicht alles nur unbezahlbare Träume bleiben, hat sich das Team von SCEE (hat *Total NBA '96* entwickelt) drangesetzt und programmiert ein aufwendiges Rennspiel um den Boxster. Dabei wird extrem viel Wert auf Realismus und wirklich neue Features gelegt. Das beginnt schon bei den Soundeffekten. Motorengeräusch, Türenschlagen und etliche weitere Effekte wurden direkt von einem echten Boxster aufgenommen. Das Fahrzeug selbst ist aufwendig gerendert und sieht wirklich aus, wie in echt. Verstärkt wird dieser Eindruck noch von Echtzeit-Lichteffekten. So wird euer Flitzer immer von der richtigen Seite von der Sonne angestrahlt, was einfach genial aussieht. Daß sich sowohl der Fahrer als auch die Räder beim Lenken authentisch bewegen, versteht sich bei einer solchen Detailversessenheit doch von selbst, oder? Freilich haben sich die Entwickler auch bei den Fahrzeugdaten wie Abzug, Fahrverhalten und Geschwindigkeit am Original orientiert. Die Steuerung bietet euch neben Gas- und Bremspedal auch noch die Handbremse (für schicke Sli-



Bisher war nur eine Strecke komplett fertig. Der "USA"-Kurs hatte stellenweise schon die Randbebauung, aber die Texturen fehlten noch. Im Gebirge und auf dem Japan-Kurs existierte nur die Strecke (mit allen Abkürzungen).



Mit den verschiedenen Perspektiven ist für jeden etwas passendes dabei

des) und einen Rückwärtsgang, in dem die Kamera um 180 Grad schwenkt und den Flitzer von vorne zeigt. In unserer Beta-Version, die etwa zur Hälfte fertig sein soll, waren während des Rennens auch noch diverse Perspektiven anwählbar. Einige davon wie "Fahrzeug von der Seite" oder die Vogelperspektive mit fester Kamera, führen oft zum sofortigen Crash und werden deshalb in der Endversion wohl kaum zu finden sein. Über die vier Strecken gibt's noch nicht viel zu sagen. Lediglich der "Europe"-Kurs war fertig (bzw ein Kurs, der erschien, wenn man "Europe" anwählte), bei den anderen fehlten noch jegliche Texturen und die Umgebung. Man konnte "Alpine", "USA" und "Japan" zwar schon fahren, ob sie allerdings in der Endversion nicht noch geändert werden – wer weiß. Außerdem ist von einem Test-Drive-Mode die Rede, in dem ihr wohl den Boxster über die Stuttgarter Teststrecke drescht. Soviel steht aber schon fest: Die Kurse sind anspruchsvoll und das angekündigte "Interaktive Track"-Features klingt hochinteressant. Es bedeutet, daß sich die Strecken je nach Spielsituation und Spielart ändern. So können beispielweise Abkürzungen benutzt werden, falls ihr zu weit hinten liegt. Wie in *Ridge Racer* werdet ihr bei steigendem Schwierikeitsgrad auch Umleitungen mit fiesen Kurven und Schikanen in Kauf nehmen müssen. Mit der "Catch Up"-Option wird das Fahrerfeld zusätzlich zusammengehalten (vergleichbar mit "Boost" in *Formel 1*). Mit diesen Optionen seid ihr immer vorne mit dabei, der erste Platz ist euch deshalb aber noch lange nicht garantiert. Die sechs Computergegner haben nämlich alle individuelle Fahrgewohnheiten. Für packende Duelle wählt ihr einen Zwei-Spieler-Modus auf horizontal geteiltem Bildschirm an. Die musikalische Untermalung richtet sich nach dem ausgewählten Fahrer (sieben stehen zur Wahl). Für Renn-Freaks unterstützt *Porsche Challenge* alle bekannten Analog-Kontroller. Spielstände und Konfigurationen sollen platzsparend auf einer Memory Card untergebracht werden können. Außer vielen interessanten Details am Streckenrand wird auch die Piste selbst einiges zu bieten haben. Die Rede ist von Wasserlachen, wo's spritzt beim durchfahren, Matsch, Staub, Schnee und Eis sowie Hindernissen, die es gekonnt zu umfahren gilt. Nur wer die Steuerung beherrscht und die Strecken gut genug kennt, wird nämlich die Zeitlimits des Checkpointsystems einhalten können. In der Presseinfo war außerdem von einer Unzahl an Cheats und der Möglichkeit, im Spiel ein Auto zu gewinnen, die Rede. *Porsche Challenge* wird es übrigens laut Ankündigung nur für die Playstation geben, Umsetzungen wurden ausgeschlossen. Mit der fertigen Version dürfen wir im ersten Quartal '97 rechnen. *js*



Für das Drumherum wurde schickes Design gewählt



Scharfe Kurven meistert ihr per Powerslide mit der Handbremse

Manche sagen, der Boxster sieht von hinten aus, wie von vorne...





Abseits der Piste spritzt der Polygon-Dreck von den Reifen




PlayStation
SEGA SATURN
PC CD ROM
1234

SPEED KILLS

TUNNEL B1

MANIAC: „Mit explosiver Grafik und atemberaubenden Lichteffekten zeigt Tunnel B1, was aus der PlayStation herauszuholen ist…“ NEXT LEVEL: „Der Reiz dieser Grafikorgie wird durch die grandiose musikalische Leistung (von Chris Hülsbeck) und die vorherrschende Spannung verstärkt. Monumentale Orchester-Klänge sorgen für eine filmreife Untermalung.“ VIDEO GAMES: „Tunnel B1 ist die perfekte Mischung aus Raserei und Adrenalin-Action serviert mit intelligenten Missionen.“ FUN GENERATION: „Von der ersten Sekunde an ist man von der spektakulären Grafik, den aussergewöhnlichen Lichteffekten und dem bombastischen Orchester-Sound regelrecht erschlagen…“ „…für Action-Fans ein unumgänglicher Must Buy!“ PLAYSTATION MAGAZIN: „Die atemberaubenden Lichteffekte, der coole Sound sowie das Gameplay sind dermassen gelungen, dass man sich fragt, was noch besser werden soll.“



Alleinvertrieb für Deutschland





Viele Playstation-Zocker werden vermutlich wieder schlaflose Nächte durchleben, denn der Nachfologer von Ridge Racer erscheint in wenigen Tagen in Japan

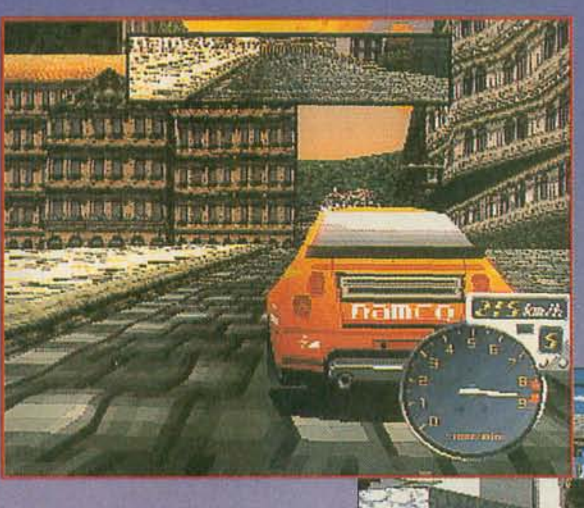



Wagentyp A
Der Allrounder

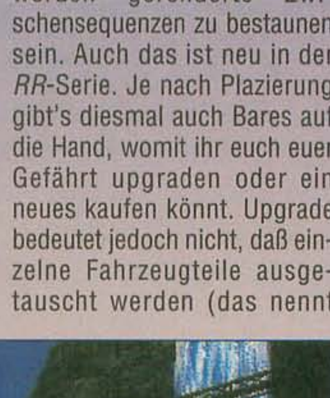

Wagentyp A – Upgraded:
Wagentyp A mit Spoiler


Wagentyp B:
Flinke Steuerung


Wagentyp C:
Schwerpunkt Beschleunigung







Die Kurse in Rage Racer sind über die ganze Welt verteilt. Eine Mitteleuropäische Stadt wird durchfahren, ebenso eine altgriechische Ruine.

Am 3.Dezember erscheint der heißersehnte Nachfolger von Namcos flotter Rennsimulation *Ridge Racer*. Zwar sind vom Vorgänger die Anfangsbuchstaben geblieben, doch diesmal steht "RR" für *Rage Racer* und beinhaltet ein völlig neues Spielkonzept, während bei *Ridge Racer Revolution*, dem vor etwa einem halben Jahr erschienenen zweiten Sequel, lediglich Änderungen am Detail vorgenommen wurden. Grundsätzlich stehen euch in *Rage Racer* vier unterschiedliche Kurse zur Verfügung, die ihr entweder im Grand Prix- oder Time-Attack-Modus befahren könnt. Die größte Neuerung findet sich wohl im Grand-Prix-Modus, der insgesamt fünf Klassen (=Schwierigkeitsgrade) umfaßt. In jeder Klasse (Klasse 1&2 je drei Kurse, ab Klasse 3 jeweils vier Kurse) müßt ihr versuchen, euch unter die ersten drei Ränge zu plazieren, um in die nächst höhere Klasse aufzusteigen. Zwischen jeder Klasse und natürlich nach dem Finale werden gerenderte Zwischensequenzen zu bestaunen sein. Auch das ist neu in der *RR*-Serie. Je nach Plazierung gibt's diesmal auch Bares auf die Hand, womit ihr euch euer Gefährt upgraden oder ein neues kaufen könnt. Upgrade bedeutet jedoch nicht, daß einzelne Fahrzeugteile ausgetauscht werden (das nennt man dann Tuning), sondern lediglich, daß die allgemeine Fahrleistung (Geschwindigkeit, Beschleunigung usw.) steigt. Dies habt ihr auch bitter nötig, denn eure Gegner tun es ebenfalls. In jedem Grand Prix-Rennen fahren acht normale Computergegner und drei sog. "Rivalen", die in ihrem Fahrverhalten etwas aggressiver sind als der Rest des Pulks. Gesteuert durch künstliche Intelligenz, veranstalten sie je nach Rennsituation rasante Aufholjagden, riskante Überholmanöver oder andere Widrigkeiten, die euch während des ganzen Rennens auf Hochtrab halten. Als nützliche Hilfe dient euch dabei wieder ein Rückspielgel am oberen Bildschirmrand, wenn ihr die Fahrerperspektive eingeschaltet habt. Die Fahrzeugtypen, die ihr euch aneignen könnt, ha-


Das Tachometer am Wagen B ist rein analog...


...Wagen A hat eine digitale Zusatzanzeige



Die Landschaft ist komplexer aufgebaut als bei Ridge Racer, der Farbton etwas dezenter gewählt. Das Ganze sieht dann realistischer aus.



Die Tageszeit ändert sich fortlaufend während des Rennens. Rechts: Mit dem Wagentyp D fährt es sich am schnellsten.

ben es jedoch in sich. Es existiert kein "Super-Auto", mit dem man auf allen vier Kursen optimal fahren kann (zumindest im regulären Grand Prix und Time Attack...). Jedes Auto hat eine typische Charakteristik, die auf manchen Kursen vorteilhaft, auf anderen hingegen eher von Nachteil ist. Beispielsweise ist Wagen A (der blaue; die Fahrzeuge sind noch nicht benannt, da die Bilder alle noch aus einer 30%-Programmversion stammen) ein typischer Allrounder, der durchschnittliche Werte in Geschwindigkeit, Beschleunigung oder Steuerung aufweist. Daneben seht ihr, wie der selbe Wagen nach einem Upgrade aussieht. Man beachte die Front- und Heckspoiler. Die maximale Ausbaustufe wird bei allen Fahrzeugen nach dem vierten Upgrade erreicht. Wagen B (der gelbe) steuert sich sehr leicht, dürfte jedoch keine Geschwindigkeitsrekorde zustande bringen. Wagen C (der orangefarbene) ist ein typischer Ami-Flitzer, der sehr gut beschleunigt. Falls ihr auf Kollisionskurs mit anderen Fahrern fahrt, ist er am geeignetsten, da er ziemlich flott wieder auf die Beine kommt. Wagen D (der weiße) ist, wie man unschwer an seiner äußeren Form erkennen kann, ein Raser, der für Höchstgeschwindigkeiten konzipiert ist und sich dabei einen Teufel um die Bodenhaftung oder Beschleunigung schert. Als zusätzlicher Schwierigkeitsfaktor kommt in *Rage Racer* zusätzlich noch die Straßenlage beziehungsweise die Bodenbeschaffenheit hinzu. Die Kurse sind durchsetzt mit Sandbänken, buckligen Asphaltstraßen und kiloweise Steigungen. Wer da nicht im richtigen Moment abbremst oder den Gang herunterschaltet, hat mit Sicherheit keine Chancen auf einen Titelgewinn. Das uns vorliegende Bildmaterial stammt, wie bereits erwähnt, aus einer sehr frühen Programmversion (20-30%). Somit könnten bis zum endgültigen Auslieferungstermin noch einige Änderungen vorgenommen werden. Aber wir werden das ja noch früh genug erfahren, spätestens dann, wenn wir es in einer unserer nächsten Ausgaben vorstellen werden. *tet*

Fiktive Autos: Ob ein Lancia Stratos wohl als Vorlage diente?



Eure Gegner haben teilweise einen ziemlich aggressiven Fahrstil





Diese Landschaft kommt mir so bekannt vor...?

Bug Too!

Bug gehörte zu den witzigsten Jump'n Runs des letzten Jahres, demnächst erscheint endlich der Nachfolger



Die Science-Fiction-Welt heißt Antennae Day, hier nerven euch schleimige Aliens und seltsame Energiestrahlen

Ist der Hammer deutsche Wertarbeit oder billiger taiwanesischer Import?

Rechts: Mit dem Käfer fliegt Bug im Bonuslevel durch die achteckigen Tore

Bug is back! Schon der erste Teil beschäftigte Jan und Rob über Wochen durch ellenlange, sauschwere Level, die aber auch viel Spielwitz versprühten und jede Menge Abwechslung boten. Die Gebete nach einem Sequel wurden erhört, und schon die erste Vorversion verspricht noch mehr Spielspaß. Interessanterweise hatten sich laut Sega viele Spieler über die zu langen Level bei *Bug* beschwert (so lang waren die doch gar nicht), deshalb besteht *Bug Too* aus kürzeren Stages, dafür setzen sich die sechs Welten aus bis zu sechs Spielabschnitten zusammen. Die Entwickler haben wieder gnadenlos in der Filmwelt geklaut, eine Welt nennt sich "Lawrence of Arachnia", die Wasserwelt heißt "Swatterworld". Außerdem gibt's noch Horror-,Disco-, Zirkus und Science-Fiction-Stages, alle natürlich in der typischen Bug-Grafik. Spätestens seit *Mario 64* muß man den Begriff 3D relativieren, denn auch bei Bug wird euer Forschungsdrang eingeengt, ihr könnt nur auf den vorgegebenen Wegen durch das Spiel buggen. Die Gegner gehören wie schon beim Vorgänger zum Verrücktesten, was man auf Konsolen gesehen hat, ein spukender Geist fängt euch ein und schädigt Bugs Gehörgänge mit einem lauten "Loooooser". In Swatterworld schwimmt ein Hammerhai herum, dem logischerweise ein echter Hammer aus der Schnauze wächst, Vergleichbares gilt auch für den Sägehai. In Bonus-Stages ergattert ihr euch Zusatzleben bzw. Lebensenergie, auch das gute alte Q-Bert erlebt eine Renaissance. Neben Bug stehen mit Superfly, dem Hippie aus den 70er Jahren mit Plattformschuhen, und Maggod Dog, dem Hund mit der langen Zunge, zwei weitere Charaktere zur Auswahl und es gibt sogar einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem ihr aber nacheinander im gleichen Level antretet. *Bug Too* soll Ende Januar in Deutschland für Saturn veröffentlicht werden und rund 100 Mark kosten. *rz*

Maggod Dog ist definitiv der niedlichste Charakter in Bug Too. Ständig wartet man darauf, daß er auf seine eigene, extrem lange Zunge steigt.



Oben: Wer von euch erinnert sich noch an den uralten Klassiker Q-Bert?

Seit Exhumed kann ich keine Lava mehr sehen, aber Entwickler sind grausam

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen... Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email: info@playcom.de

Super NES

Chrono Trigger	us	139.00
Civilization	us	129.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Donkey Kong Count. 3	dt	* 129.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	*124.00
Final Fight 3	dt	99.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Kirbys Ghost Trap	dt	84.99
Lost Vikings 2	dt	* 99.00
Lufia	dt	*109.00
Mario World 2	dt	109.00
NBA Live 97	dt	*124.00
NHL Hockey 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	*119.99
Olymp. Summer Games	dt	109.00
Schlümpfe 2	dt	129.99
Solitaire	dt	99.00
Star Trek Next Gen.	dt	89.00
Streetfighter Alp. 2	dt	*129.00
Terranigma	dt	* 119.00
Toy Story	dt	129.00
Waterworld	dt	89.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Worms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.00

Super NES-Sonderangebote

Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Alien 3	dt	44.99
Beavis and Butthead	dt	39.00
Blackhawk	uk	59.00
Cut Throat Island	dt	59.99
Ghoul Patrol	dt	44.00
John Madden 95	dt	39.00
Newman-Ha. Indy Car	dt	44.99
Porky Pig's H.Hol.	dt	59.99
Revolution X	dt	59.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Spiderman / X-Men	dt	44.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme	dt	44.99
Turrican 2	dt	69.00
Vortex	dt	39.00
Weapon Lord	dt	59.00

Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Game Mage 2	dt	69.00
Game Wizard	dt	39.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Super Key Adapter	dt	29.00
Tecno 517 Joypad	dt	28.00
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00

Gameboy

Donald in Maui Ma.	dt	* 64.00
Donkey Kong Land	dt	49.99
Donkey Kong Land 2	dt	69.00
Iron Man XO	dt	59.00
King of Fighters 95	dt	59.00
Matthias Sammer Soc.	dt	* 59.99
Super Mario Land 2	dt	49.00
Super Mario Land 3	dt	49.00
Tetris Attack	dt	44.00
Waterworld	dt	49.00

Gameboy-Sonderangebote

Alien 3	dt	34.99
Double Dragon 3	dt	34.99
Ferrari Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	39.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
NBA Jam	dt	34.99
PGA European Golf	dt	34.99
Spider-Man/X-Men	dt	34.99
Stargate	dt	34.99
Super Mario Land Cl.	dt	39.99
Terminator 2 (Judgme	dt	34.99
WWF King of Ring	dt	34.99
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Linkkabel	dt	29.00
Game Boy Pocket	dt	119.00

Nintendo 64

Pilot Wings	jp	219.99
Pilot Wings 64	us	*139.00
Super Mario 64	us	139.00
Wave Racer 64	jp	199.00

Nintendo 64-Zubehör

Joypad JT 376 Tride.	dt	* 49.00
Joypad JT 377 Tride.	dt	* 59.00
Joypadverlängerung	dt	* 24.99
Nintendo 64 + Mario	jp	799.00
Nintendo 64 +Ma.+PW.	jp	899.00
Nintendo 64 o.Spiel	us	479.00

Mega Drive

Comix Zone	dt	64.99
Donald Duck Maui Ma.	dt	69.00
Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	*114.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt	* 79.00
John Madden Footb.97	dt	*114.00
NBA Live 97	dt	*114.00
NHL Hockey 97	dt	114.00
Pocahontas	dt	89.00
Skidmarks	dt	69.00
Stargate	dt	99.00

Mega Drive-Sonderangebote

Desert Strike	dt	49.00
Dynamite Headdy	dt	39.00
Earth Defense	uk	24.99
Earth Worm Jim	dt	59.00
Funny Worl./Bal.Boy	uk	24.99
General Chaos	dt	49.00
Hurricanes	dt	39.00
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
Jurassic Park	dt	19.99
Jurassic Park Ramp.	dt	49.00
Marko's Magic Footb.	dt	49.00
Mega Man Wily Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	44.00
NBA Jam Tournament	dt	39.99
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Normy's Beach Babe	dt	39.00
Page Master	dt	39.00
Punisher	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	29.00
Road Rash 2	dt	49.00
Shaq-Fu + Musik CD	dt	39.00
Talespin	dt	34.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Whac-A-Critter	uk	24.99

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Mega Drive o.Spiel	dt	119.99
Per4mer Lenkrad	dt	89.99
Pro Pad Joypad SV-43	dt	29.00

3-DO

Johnny Bazookatone	dt	79.00
Jurassic Park	us	89.00
Paataank	us	109.00
Rise of the Robots	us	89.00
Star Control 2	uk	84.00

3-DO-Sonderangebote

3-Do Sampler	dt	3.00
Deathkeep	uk	29.00
Dragon Lore	dt	29.00
Gridders	uk	69.00
Mega Race	dt	29.00
Psychic Detective	dt	29.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00
Slayer	uk	69.99
Zhadnost	us	59.00

TOP SPIEL DES MONATS



Tunnel B1 dt 89.99

3-DO-Zubehör

Goldstar 3-Do + Fifa	dt	229.00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	69.00
Joypad 3-Do	dt	19.99
Panasonic 3-Do+Star.	dt	229.00

Sony PSX

A-Train	dt	99.00
Aaron vs. Ruth	dt	* 89.00
Actua Golf	dt	89.00
Adidas PS Soccer	dt	99.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Alien Trilogy	uk	79.00
Alien Virus	dt	89.00
Andretti Racing	dt	89.00
Andretti Racing	dt	* 89.00
Aquanaut's Holiday	dt	99.00
Ayrton Senna Cart	dt	* 89.99
Battle A.Toshinden 2	dt	99.00
Beyond the Beyond	dt	* 99.00
Blam Machine Head	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Broken Sword Baphom.	dt	* 89.00
Bubble Bobble	dt	84.99
Bubble Bobble 2	dt	84.00
Casper	dt	84.00
Chronicles o.t.Sword	dt	* 89.00
Command & Conquer	dt	* 99.00
Crusader - No Remor.	dt	* 89.00
Cyberia	dt	79.99
Dark Crusaders	dt	* 89.00
Darkstalkers	dt	89.00
Davis Cup Tennis	dt	89.00
Descent	dt	84.99
Destruction Derby 1	dt	99.00
Destruction Derby 2	dt	* 99.00
Die Hard Trilogy	dt	* 89.00
Discworld 2	dt	* 89.00
Double Dragon	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	* 89.00
Ecstatica	dt	* 99.00
F1	dt	99.00
F1 & Lenkrad	dt	199.00
Fade to Black	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Gunship 2000	dt	99.00
In the Hunt	dt	89.00
Int.Superstar Soccer	dt	99.00
Intern. Motocross	dt	* 89.00
Jewels of the Oracle	dt	* 89.00
John Madden 97	dt	89.00
Jumping Flash 2	dt	99.00
Konami Open Golf	dt	* 89.00
Last Dynasty	dt	* 99.00
Lemmings Play Paint.	dt	99.00
Lost Vikings 2	dt	* 89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Myst (kp.dt.)	dt	* 89.00
Namco Museum Pi. 1	dt	99.00
Namco Museum Pi. 2	dt	89.00
Namco Museum Pi. 3	dt	* 89.00
Nascar Racing 2	dt	* 89.99
NBA Live 96	dt	89.00
NCAA Basketball	dt	89.00
NFL Quarterback '97	dt	84.00
NHL Hockey 97	dt	* 89.00
Olympic Games	dt	84.00
Olympic Soccer	dt	84.00
Onside Soccer	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	99.00
Poed	dt	89.00
Pool Champion	dt	* 89.00
Primal Rage	dt	89.00
Prime Goal Ex	dt	99.00
Psychic Detective	dt	84.00
Raging Skies	dt	99.00
Raven Project	dt	* 89.00
Razor Wing	dt	89.00
Rebel Assault 2	dt	* 99.00
Resident Evil	dt	89.00
Return Fire	dt	89.00
Return to Zork	dt	* 89.00
Ridge Racer Revol.	dt	99.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	89.00
Sampras Extrem. Ten.	dt	89.00
Shell Shock	dt	84.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt	* 89.00
Skeleton Warriors	dt	84.00
Slam 'N Jam	dt	89.00
Soviet Strike	dt	89.00
Space Hulk	dt	89.00
Spot Goes to Hollywo	dt	* 89.00
Starfighter 3000	dt	89.00
Street Racer	dt	89.99
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Tekken 2	dt	99.00
The City o.t.lost ch	dt	* 99.00
Theme Park	dt	84.00
Thunderhawk 2	dt	79.00
Tilt	dt	84.00
Time Commando	dt	89.00
TMHT (Turtles)	dt	99.00
Tomb Raider	dt	* 89.00
Top Gun	dt	89.00
Total Eclipse Turbo	dt	84.00
Total NBA 96	dt	99.00
Track & Field	dt	99.00
Transport Tycoon	dt	* 99.00
Tunnel B1	dt	89.99
Twisted Metal 2	dt	* 99.00
Victory Boxing	dt	89.00
Viewpoint	dt	89.00
Virtual Golf	dt	89.00
Warhammer Fantas.B.	dt	* 89.00
Wing Commander 3	dt	94.00
Wipe out 2097	dt	99.00
01:Zork Nemesis	dt	* 89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Battle A.Toshinden 1	dt	64.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
Cyberspeed	dt	44.99
Extreme Pinball	dt	49.99
Fifa Soccer 96	dt	59.99
Gex	dt	69.99
Goal Storm (Konami)	dt	59.99
Hi Octane (DA)	dt	69.99
Lone Cyborg	dt	59.99
NBA Jam Tournament	dt	54.99
Parodius Deluxe	dt	59.99
Revolution X	dt	49.99
Ridge Racer 1	dt	64.99
Streetfighter Movie	dt	49.00
WWF Arcade	dt	49.99
Zero Divide	dt	69.99

Sony PSX-Zubehör

8 Meg Memory Card	dt	79.00
Action Replay 1 PSX	dt	54.00
Arcade Joystick	dt	89.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Game Buster	dt	89.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Just a Joypad	dt	34.00
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Card & Pad	dt	89.00
Memo. Card Sony PSX	dt	49.00
Memory Disk Drive	dt	169.00
NeGcon Joypad PSX	dt	84.00
Netzkabel für PSX	dt	9.00
Per4mer Lenkr.m.Ped.	dt	109.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99
Predator Gun JT 400	dt	69.00
Programm Pad Sun	dt	49.99
RGB-Scart Kabel Sony	dt	29.99
Sony PSX & Streetfi.	dt	419.99
Sony PSX o. Spiel	dt	389.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Saturn

Aaron vs. Ruth	dt	* 89.00
Alien Trilogy	dt	84.99
Alien Trilogy	uk	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Athlete Kings	dt	89.00
Battle Monsters	dt	84.99
Blazing Dragons	dt	84.99
Bubble Bobble	dt	84.99
Casper	dt	84.00
Castlevania - Bloodl	dt	* 89.00
Command & Conquer	dt	99.00
Cyberia	dt	84.00
Daytona USA Cham.Ed.	dt	* 101.00
Destruction Derby	dt	84.00
Die Hard Trilogy	us	109.00
Discworld	dt	84.00
Dracula X	dt	* 99.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	* 89.00
Exhumed	dt	94.00
Fighting Vipers	dt	* 94.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galactic Attack	dt	84.00
Gex	dt	89.00
Gun Griffon	dt	79.99
Iron Man XO	dt	89.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00
Last Dynasty	dt	* 99.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Mission Impossible	dt	* 94.00
Mr.Bones	dt	99.00
Nights & Analog Pad	dt	139.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Panzer Dragoon 2	dt	89.00
Parodius Deluxe	dt	89.00
Pool Champion	dt	* 89.00
Powerplay Hockey	dt	* 89.00
Primal Rage	dt	89.00
Pro Pinball the Web	dt	84.00
Raven Project	dt	* 89.00
Rayman 2	dt	94.00
Return Fire	dt	89.00
Return to Zork	dt	* 89.00
Revolution X	dt	79.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	89.00
Sega Rally	dt	89.00
Skeleton Warriors	dt	79.00
Space Hulk	dt	89.00
Starfighter 3000	dt	89.00
Story of Thor 2	dt	89.00
Streetfighter Alp.2	dt	* 94.00
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	89.00
Tilt	dt	89.00
Tomb Rader	dt	94.00
Tunnel B1	dt	99.00
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2	dt	* 99.00
Virtua Cop 2 incl.G.	jp	*189.00
Virtua Cop 2+Pistole	dt	*139.00
Virtual Sonic	dt	109.00
Waterworld	dt	* 89.00
World Series Baseb.2	dt	89.00
Worldwide Soccer 97	dt	94.00
WWF Wrestlemania	dt	84.00
X-Men Children o.t.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	* 89.00

Saturn-Sonderangebote

Bust a Move 2	dt	64.99
Clockwork Knight OEM	dt	39.95
Daytona USA	dt	49.00
Fifa Soccer 96	dt	69.99
NBA Jam Tournament	dt	69.00
NHL Allstar Hockey	dt	49.00
Panzer Dragoon	dt	49.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	69.99
Victory Goal	dt	49.00
Virtua Fighter 1	dt	49.00
Virtua Fighter 1 OEM	dt	39.95
Virtual Hydlide	dt	49.00

Saturn-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	69.00
8 Meg Memory Card	dt	79.99
Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Game Buster	dt	89.00
Joypad Eclipse SV461	dt	44.00
Joypad Game Partner	dt	34.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Just a Pad	dt	34.00
Netzkabel für Saturn	dt	9.00
Per4mer Lenkrad m.P.	dt	109.99
Programm Joypad Sun	dt	59.00
Sega Saturn +S.Rally	dt	499.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	449.00
Super Joypad SV-460	dt	36.00
Terminator Joypad	dt	29.00
Universal Adapter	dt	44.99
Verlängerung Joypad	dt	19.00
Voyager Joypad JT481	dt	29.00

Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1DM = 8 ÖS. Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für **Deutschland**, Fa.PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– / ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Ein Strategiespiel, in dem ihr Dutzende von Einheiten kontrollieren müßt und das Ganze noch in Echtzeit – geht das denn? Als Antwort fällt Mega-Drive-Besitzern bestimmt "Dune 2" ein.

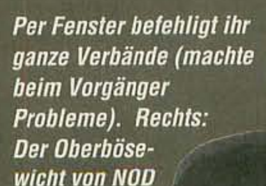
COMMAND & CONQUER

Es ist wirklich schon eine ganze Weile her, da machte sich Virgin die seltene Mühe, ein Mega-Drive-Spiel mit Sprachausgabe komplett ins Deutsche zu übersetzen. Dieses Spiel (nebenbei: eines meiner absoluten Lieblingsspiele) war die Umsetzung eines ebenfalls genialen Science-Fiction-Epos mit dem Titel "Dune, der Wüstenplanet". Wer *Dune 2* schon auf dem Mega Drive oder dem PC gespielt hat, weiß ungefähr, worum es in *Command & Conquer* für den Saturn geht. Es handelt sich nämlich um den direkten Nachfolger. Das Szenario liegt in einer nicht ganz so fernen Zukunft, der Spielaufbau ist aber durchaus ähnlich. Die Welt ist wieder in Gut und Böse geteilt. Stein des Anstoßes ist das neue Mineral Tiberium, das aus Knollen im Boden wächst. Das Zeug ist bares Geld wert und wird der Einfachheit halber auch so bewertet. Mächtige Ernter rollen über die Tiberium-Felder und sammeln den Stoff ein, der die Weltherrschaft bedeuten kann. Im Vergleich zum Spice, das ihr in *Dune 2* sammeln mußtet, hat das Tiberium einen Vorteil und einen Nachteil: Einerseits wächst es bei nicht zu intensivem Abbau nach, andererseits verströmt es giftige Gase, die für ungeschütztes Fußvolk lebensgefährlich sind. Neben dem Abbau des begehrten Erzes ist die taktische Kriegsführung der zweite Hauptbestandteil des Spiels. Generell wird eine Einheit angeklickt und dann mit einem Ziel bzw. einer Aufgabe versehen. Das war auch in *Dune 2* nicht anders. Neu ist allerdings das Zusammenfassen von Einheiten zu einem Verband. Per Knopfdruck zieht ihr ein rechteckiges Fenster über den gewünschten Truppen auf und schon gilt der nächste Befehl für den ganzen Haufen. In *Dune 2* gab es in jedem Level eine heimische Basis, die mit fortschreitenden Leveln immer weiter ausgebaut werden konnte. In *Command & Conquer* finden sich dagegen auch Missionen, die ihr ohne Nachschub mit einer Handvoll Männer und Fahrzeugen bestehen müßt. Sobald ihr in der Lage seid, Ingeneure zu "bauen", wird's richtig taktisch. Die können nämlich gegnerische Gebäude einnehmen – allerdings müssen sie auch



In der Basis baut ihr Fahrzeuge sowie Truppen und hortet Tiberium





Per Fenster befehligt ihr ganze Verbände (machte beim Vorgänger Probleme). Rechts: Der Oberbösewicht von NOD



Das Baumenü ist jederzeit einblend- und bedienbar



Attackeee! Angriff ist oft die beste Verteidigung.

Hier wird das giftige, aber gewinnbringende Tiberium gesammelt



Die Einzelkämpfermission: Hier habt ihr nur einen einzigen Mann



Wer am meisten erntet, kann auch die meisten Einheiten bauen



Das Fußvolk läßt sich per Transporter schneller bewegen

ersteinmal irgendwie lebendig dort ankommen, was meist ein erhebliches Problem darstellt. Da euch aber der Gegner mit seiner Kriegstechnik immer eine Nasenlänge voraus ist, kann sich der Aufwand durchaus lohnen. So könnt ihr beispielsweise nach einer geglückten Annektierung dicke Panzer bauen, die ihr in eurer eigenen Basis noch gar nicht herstellen könnt. Auch die Übernahme von Tiberium-Raffinerien oder -Silos kann euch einen wichtigen finanziellen Vorteil verschaffen. Wie schon im Vorgänger habt ihr am Anfang der Mission noch keinen Überblick über das Szenario. Erst, wenn ihr die Landschaft auskundschaftet habt, wißt ihr über die feindliche Präsenz und die ötrlichen Gegebenheiten Bescheid. *Command & Conquer* ist eine Umsetzung vom PC. Deshalb hatte ich anfangs leichte Bedenken, was die Steuerung des teils doch recht komplexen Geschehens angeht. Schließlich habt ihr auf dem Saturn ja keine Tastatur für die unterschiedlichen Befehle zur Hand. Was sich die Entwickler für die Joypadsteuerung haben einfallen lassen, hat mich zugegebenermaßen angenehm überrascht. Nach kurzer Eingewöhnungsphase gehen sämtliche Kontrollen mit dem Saturn-Pad leicht von der Hand. *Command & Conquer* hat in Sachen Schwierigkeit aber einen entscheidenden Unterschied zur PC-Version: Ihr könnt nicht jederzeit abspeichern. Erst nach bestandenem Level gibt's ein (angenehm kurzes) Paßwort. Das Spiel wird auf zwei CDs erscheinen. Auf der einen befinden sich alle Szenarien, in denen ihr die Guten (GDI) spielt, auf der anderen befinden sich die Missionen der Gegenseite (NOD). Da beide Seiten über unterschiedliche Waffensysteme verfügen und auch die Missionen stark unterschiedlich sind, ist der Ansporn groß, auch einmal die Bösen zu steuern. Auf den Test freu ich mich schon richtig. So ausgefeilte Strategiespiele sind genau mein Ding und wer da ähnlich denkt wie ich, sollte vielleicht schon einmal anfangen zu sparen. Bei uns wird *Command & Conquer* mit deutschen Texten und deutscher Sprachausgabe kommen. Die Soldaten sind dann (wie in der deutschen PC-Version) als Roboter definiert und das rote Blut wird schließlich in grünes Maschinenöl umgewandelt sein. Der geplante Termin für die Saturn-Version ist derzeit Ende November, eine Playstation-Umsetzung ist für nächstes Jahr geplant. *js*

Mit Tempest 2000 setzt Interplay einen absoluten Klassiker für Saturn und Playstation um

Tempest X/2000

Etwas unorganisiert ging es bei Interplay in Irvine bei Los Angeles zu, denn erst kürzlich zog man in neue, größere Büroräume um. Der Programmierer von *Tempest X* für Playstation bzw. *Tempest 2000* für Saturn, Rob Pardo, mußte mir deshalb auch die beiden Spiele in einer Abstellkammer zeigen, die als provisorischer Testraum dient. *Tempest 2000* ist prinzipiell eine fast identische Umsetzung der Jaguar-Version, die ja Oldie Jeff Minter programmierte. Lediglich Sound und Musik wurden leicht verbessert. Ihr befindet euch auf einer Seite einer netzartigen Spielfläche, aus dem Hintergrund bewegen sich verschiedene Aliens auf mehreren Bahnen auf euch zu, die ihr abballert und so verhindert, daß sie euch erreichen. Ebenso simpel wie die Spielidee ist auch die Grafik, die sich auf einfache *Lichteffekte* beschränkt. Wer also ein echtes 32-Bit-Shoot'em-Up erwartet, wird sicherlich enttäuscht sein. Etwas mehr bietet da schon *Tempest X* für Playstation, eine auffrisierte Version des Klassikers. Das Programm nutzt die Lichteffekte der Playstation, die Netze morphen während des Spiels, und auch die Gegner sehen deutlich besser aus als beim Original, einige verfügen sogar über Texturen. Dazu gibt es neue Waffen, inkl. Laserkanonen, und im Zwei-Spieler-Modus tretet ihr auf gegenüberliegenden Seiten des Netzes an und versucht, Aliens des Kontrahenten abzuschießen und gleichzeitig euren Gegner zu treffen. Ihr schlagt euch durch insgesamt 99 Level plus einige versteckte Stages. Rob Padro zeigte mir auch noch einige absolut abgefahrene Licht- und Farbeffekte, der gesamte Bildschirm sah aus wie durch ein Prisma. Momentan wird noch überlegt, ob diese eher zufällig entdeckten Effekte als versteckter Bonus ins fertige Spiel integriert werden sollen. Obwohl *Tempest X* deutlich besser wirkt als *Tempest 2000*, erwartet man grafisch doch mehr von einem 32-Bit-Spiel. Aber man darf nicht vergessen, daß es sich um eine der zahlreichen und augenblicklich sehr populären Klassiker-Umsetzungen handelt, man denke nur an Namcos Museum-Serie. Wer gerne mal sehen möchte, was wir vor zehn Jahren gezockt haben, sollte einen Blick darauf werfen, denn auch das alte Arcade-Spiel kann angewählt werden. Auf den Original-Controller müßt ihr allerdings verzichten, aber auch mit dem Joypad steuert sich Tempest ganz akzeptabel. *rz*

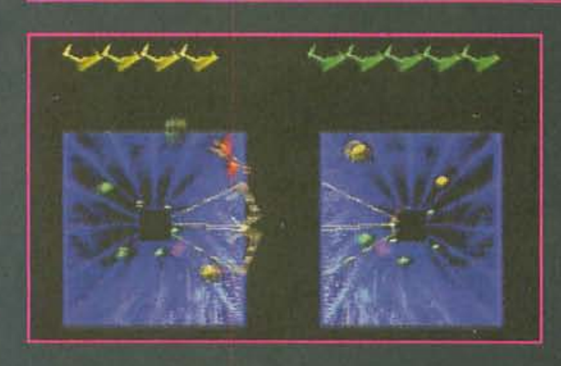


Die Lichteffekte auf den Netzen gibts nur auf der Playstation





Eat Electric Death, sagt der Held zum Alien und brät ihm eine auf den Pelz mit dem neuen Mega-Laser, und das glech 99 Level lang







Wenn man die Saturn-Grafik oben mit der der Playstation rechts vergleicht, bemerkt man deutlich die farblichen Unterschiede



BURNING ROAD

Dieses Spiel schlägt andere Rennspiele um Längen. Burning Road: schneller, bunter, aufregender, cooler... Mit fantastischem 2 Spieler Link Modus und Support für analoge Controller.

Überzeug' dich Selbst









IN THE ZONE 2

Angesichts der Vielzahl an Verbesserungen beim Sequel kommt einem das erste IN THE ZONE schon fast altbacken vor. Die Fans von Konamis XXL-Serie dürfen sich schon auf ein bombastisches Basketball-Highlight freuen.

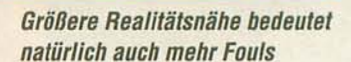


Zum Auftakt die Hymne (oben), eines der neuen Editier-Menüs





Die Bandenwerbung verweist auf Konamis Homepage im Internet



Größere Realitätsnähe bedeutet natürlich auch mehr Fouls

Konami hat sein phänomenales Basketball-Debüt-Spiel *NBA In The Zone* in jeder Hinsicht verbessert. Besonders grafisch sieht der zweite Teil um Klassen genialer aus. Viele der jetzt verwirklichten Ideen konnten letztes Jahr nicht umgesetzt werden, da man im Vorweihnachtsgeschäft '95 auf Biegen und Brechen vor EA, Sony und Crystal Dynamics auf dem amerikanischen Markt präsent sein wollte. Konkurrenzkampf-bedingter Termindruck ist in der Spieleindustrie nichts ungewöhnliches, man denke nur an Psygnosis' mit unzähligen Macken behaftetes *Destruction Derby* zurück, das trotz seiner vielen Fehler auf die Kunden losgelassen wurde. *In The Zone 1* war auf jeden Fall auch damals schon sein Geld wert, schaut man sich den Nachfolger an, sieht man erst, was alles möglich ist.

Als Antwort auf die überlegenen Simulations-Modi bei „Total NBA '96" und „NBA Live '96" haben die Konami-Programmierer vor allem auf diesem Gebiet stark nachgebessert. Ihr könnt jetzt auch eine ganze Saison oder nur die Playoffs nachspielen, wobei die aktuellen Statistiken aller Mannschaften und aller 348 NBA-Spieler inklusive Auswechselspieler berücksichtigt wurden. Individuelle Stärken der Spieler und Teams werden per Balkendiagramm angezeigt. Die Kraft eurer Mannen läßt übrigens je nach Engagement und Einsatzdauer immer mehr nach, weshalb Auswechslungen nicht nur ein Gag am Rande, sondern für den Spielverlauf auch tatsächlich entscheidend sind. Ihr könnt zudem vor jedem Spiel diesmal die Feldposition und Trikotnummer für jeden Spieler neu definieren. Ein weiterer Aspekt, der für mehr Realismus sorgt, sind die neuen Foul-Möglichkeiten wie z.B. Offensiv-Fouls, Fouls beim Blocken, Schubsereien unter dem Korb oder „Hard Checks", ähnlich wie beim Eishockey. Da der Gastgeber eines Matches ja bekanntlich aufgrund der Überzahl eigener Fans eine größere Chance auf den Sieg hat, könnt ihr im Optionsmenü auch eine „Home Court Advantage"-Option aktivieren, die dieser Besonderheit bei „echten" Spielen Rechnung trägt. Das Wurfrepertoire der Digi-Slammer hat sich ebenfalls vergrößert. Neben zusätzlichen Dunking-Varianten könnt ihr endlich auch Alley-Oops oder Fade Away Jump Shots ausführen. Überdies ist es jetzt möglich, Würfe anzutäuschen und somit den blockenden Gegenspieler auszutricksen.

Wenn der Release-Termin nicht aufgrund undurchschaubarer Widrigkeiten platzt, ist es bereits Mitte Dezember soweit. NBAITZ 2 lohnt sich selbst für diejenigen, die den ersten Teil schon besitzen. Alle anderen Basketballfans müssen sowieso probespielen! *ds*



Im Steigflug geht's ab zum Korb

Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.

International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.

Bald auch für PlayStation

MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE.
DER SNES-KLASSIKER JETZT AUCH FÜR MEGA DRIVE.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiel des Jahres." Wertung: 90%. **TOTAL! 11/95:** „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!" Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS ..." Wertung: 90%. **Gamepro 12/95:** „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen." Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungsstürme hervorrufen." Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung ...







Präsentiert von:





KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt



Psygnosis bläst zur zweiten Weihnachtsoffensive: Der Ego-Shooter „Tenka" verspricht knallharte Balleraction in perfekter 3D-Technik, und mit „Sentient" rollt das erste reinrassige 3D-Rollenspiel für eure PlayStation an.

Psygnosis

Flotte 3D-Shooter gibt es für die PlayStation bereits wie Sand am Meer, auch Psygnosis will nun mit *Tenka* in diesen Segment ein Wörtchen mitreden. Action-Muffel und passionierte Rollenspiel-Freaks werden dagegen bei *Sentient* voll auf ihre Kosten kommen, das übrigens bis zum Frühjahr komplett ins Deutsche übersetzt wird.







Tenka bietet erstmals echte Polygon-Gegner in einem 3D-Shooter auf einer 32-Bit-Konsole. In den voll texturierden Korridoren trefft ihr ständig auf absonderliche Gen-Mutationen. Frei nach dem Söldner-Motto: Wer zuerst schießt ist klar im Vorteil!

Tenka

Schön verpackt in eine spannenden Endzeit-Story, präsentiert Psygnosis seine Interpretation des unterhaltsamen Monster-Metzelns. Wir begeben uns in das hochtechnisierte Zeitalter des 23. Jahrhunderts. Das gigantische Gebäude der korrupten Weltregierung thront drohend über den heruntergekommenen Straßenschluchten von New York. Die wildesten Gerüchte kursieren über angebliche GenExperimente mit Menschen hinter den undurchdringlichen, schwerbewachten Mauern. Als Mitglied einer Untergrund-Widerstandsgruppe, habt ihr die ehrenvolle Aufgabe erhalten, in einem Himmelfahrtskommando alleine in das Gebäude einzudringen, um dem schrecklichen Geheimnis auf die Spur zu kommen. Dort angekommen, eröffnet sich ein Bild des Schreckens: In den fünf ausgedehnten Stockwerken tummeln sich Suchdroiden, bewaffnete Wachroboter und noch eine ganze Menge anderes Feindvolk. Ob gräßliche Mutationen, wildgewordene Druiden oder heimtückische Sicherheitsfallen, alle kennen nur ein Ziel: Den Eindringling auszuschalten. Euer Held verfügt selbstredend über ein massives Waffenarsenal, das von automatischen Laserwummen über Mini-Flugkörper bis zu zielsuchenden Raketen reicht. Kleine, aber nicht unbedeutende Details sorgen hierbei für etwas mehr Abwechslung: Zielt ihr z.B. mit dem Strahlengewehr auf einen Gegner, erscheint ein hauchdünner Laserpointer als Anvisierhilfe. Unser Akteur kann rennen, springen, sich ducken und nach oben oder unten blicken. Eingeblendete Anzeigen informieren euch über euren aktuellen Gesundheitszustand und die verbleibenden Munitionsreserven. Eine sich langsam entfaltende Handlung mit dutzenden kleiner Puzzles (Schalter betätigen, Keycards finden etc.) garantieren abwechslungsreiche Katakomben-Action. Das düster-anmutende Tenka repräsentiert einen neuen Schritt in der PlayStation-Software-Entwicklung. Die „First Person"-Perspektive gab es schon vorher, aber das ist auch schon alles,



Kein 3D-Ballerspiel ohne häßliche Monsterfratzen



Wir räuchern genüßlich eine Alien-Brutkammer aus



Ein muskulöser Wachdroide hat uns aufgespürt und feuert gleich aus allen Rohren

Wunderschöne Lichteffekte begleiten uns während der Monsterhatz

was Tenka mit den Spielen der letzten Konsolen-Generation gemeinsam hat. Unter Nutzung einer speziell entwickelten 3D-Engine zeigt das Baller-Spektakel komplexe Tiefen-Architekturen und übertrumpft in diesem Punkt alle bisherigen 32-Bit-Titel vergleichbarer Bauart. Wenn alles gut geht, dürft ihr noch vor Weihnachten auf Monsterjagd gehen.

Sentient

Sience Fiction-Abenteurer spitzen aufgrund der fesselnden Story schon mal die Ohren: Eine Raumstation im Orbit einer interstellaren Sonne, ein rätselhafter Virus, gespenstische Erinnerungen tief vergraben im Unterbewußtsein. Der interaktive Alptraum nimmt auf der Raumbasis „Sentient" seinen Anfang. Ihr schlüpft in die Rolle des technischen Mediziners „Garrit", der sich durch komplexe Stationskorridore auf den Weg macht, die Ursachen der tödlichen Weltraumkrankheit zu erforschen. *Sentient* verläßt die naive "Frage/Antworte"-Struktur traditioneller Adventures und Rollenspiele – alle 60 Besatzungsmitglieder von *Sentient* sind selbständig handelnde Individuen, jeder mit seinen eigenen Motivationen, Geheimnissen und politischen Überzeugungen. Und sie sprechen sogar untereinander, wenn ihr gerade nicht anwesend seid: Gerüchte, Verschwörungen, Klatsch und leicht überhörbare Gesprächsfetzen kombinieren sich zu einem Potpourri von wichtigen Hinweisen und nutzlosem Small-Talk. Ihr selbst müßt herausfinden, was Spreu und was Weizen ist, woher die mysteriöse Strahlenkrankheit kommt und wie man die Raumstation retten kann. Und das ist lediglich einer der verschiedenen Plots, deren Komplexität selbst hartgesottene Rollenspielfans nach mehr verlangen läßt. *Sentient* ist das allererste PlayStation-Rollenspiel, das derart komplexe Charakterinteraktionen in ein Spiel einbindet. Das Resultat? Ein unglaubliches Echtzeit-Spielerlebnis, teils Rollenspiel, teils Strategie-Adventure – mit einem künstlichen Universum voller verschiedenartiger Handlungsstränge. Ihr verteilt ständig Aufgaben und Verantwortlichkeiten an andere Crew-Mitglieder. Die Raumstation ist in fünf große Bereiche aufgeteilt, die über 200 gerenderte Korridore, Hallen und Kontrollräume enthalten. Zugang zu neuen Stationen erhält nur, wer über die entsprechenden Zugangscodes bzw. ID-Karten verfügt. Viele Bereiche sind durch kleine Puzzles gesichert, die erst durch ausgiebige Konversation und kluges Kombinieren zu knacken sind. Um dem chinematographischen Anspruch gerecht zu werden, müssen wir natürlich auf reichliche SGI-Zwischensequenzen nicht verzichten. *ws*



In Gerrits Traumsequenz ergründet ihr einen komplexen 3D-Irrgarten



Eine der Small Talk-Begegnungen in den Stationsgängen



Via Text-Menüs und Sprechblasen führt ihr ausgiebige Konversation



Höchst mysteriös: Gerrit begegnet in seinem Traum ständig seiner alten Liebe

Schon wieder hat es einen Virus-infizierten augenscheinlich dahingerafft

BATMAN Forever

Das neueste Prügel-Adventure von Acclaim läßt die Herzen aller Batman-Freunde höher schlagen. Mit stählerner Faust und flotten Specials säubert ihr die düsteren Straßenzüge von Gotham City.

Links: Batman kassiert gerade eine schwere Harke. Die komischen Blecheimer unten sind zwei Endgegner, die euch am Level-Ausgang erwarten.

Auf die Zugkraft eines großen Lizenznamens ist eigentlich immer Verlaß. Also sicherte Acclaim sich die Titelrechte an dem neuesten *Batman*-Film und bastelte daraus ein Automatenspiel, das zur Zeit für Playstation und Saturn umgesetzt wird. Die beiden Oberhalunken „Two Face" und „Riddler" versuchen, sich Gotham City unter den Nagel zu reißen. In altbekannter *Final Fight-Manier* steuert ihr wahlweise Batman oder Robin durch 30 gerenderte Abschnitte, in denen es nur so von skrupellosen Riddler&Co.-Schergen wimmelt. Auf dem Weg durch die horizontal scrollenden Stadt-Szenarien warten Unmengen von Schläger-Trupps, die euch ans „Bat-Leder" wollen. Sie dreschen nicht nur brutal zu, sondern werfen mit Gullideckeln um sich, schießen mit Kanonen oder versuchen, euch gar mit einem Auto oder Motorrad zu überrollen. Jeder Ganove verblüfft mit einer anderen Taktik und steckt außerdem eine unterschiedliche Anzahl Treffer ein, bevor er das Zeitliche segnet. Doch einen wahren Batman erschüttert nichts, und so rächt ihr euch mit variantenreichen Special Move-Kombinationen, vollführt spektakuläre Super-Power-Rundumschläge oder werft eine ganze Ladung „Baterangs" auf die Meute. Trefft ihr die Gegner besonders oft, gibt es nach dem „Kettencombo"-Prinzip eine Menge Zusatzpunkte. Unterwegs gilt es, tonnenweise Extra-Symbole und Power-Ups einzusammeln, die meist nach dem Ableben eines Schurken erscheinen. Am Ende des Levels findet wie üblich ein Stelldichein mit einem schwer besiegbaren Obermotz statt. Einige Gegenstände und Kisten kann unser spitzohriger Flattermann aufheben und anderen Widersachern entgegenschleudern. Anhand von mehreren Energiebalken informiert ihr euch über die eigene Gesundheit und die Ausdauer der Feinde. Landschaftlich tummeln wir uns in heruntergekommenen Stadtvierteln, streifen durch Gebäude, flüchten in den Untergrund und machen eine belebte Party unsicher. Wer will, kann auch im Duett lospügeln. Batman-Fans, denen bei diesen Aus- und Ansichten der Finger zuckt, dürfen im Dezember losprügeln. *ws*



Eine Party-Gesellschaft wird Zeuge einer brutalen Schlägerei. Die Wirkung der einzelnen Treffer wird in Prozenten angezeigt.





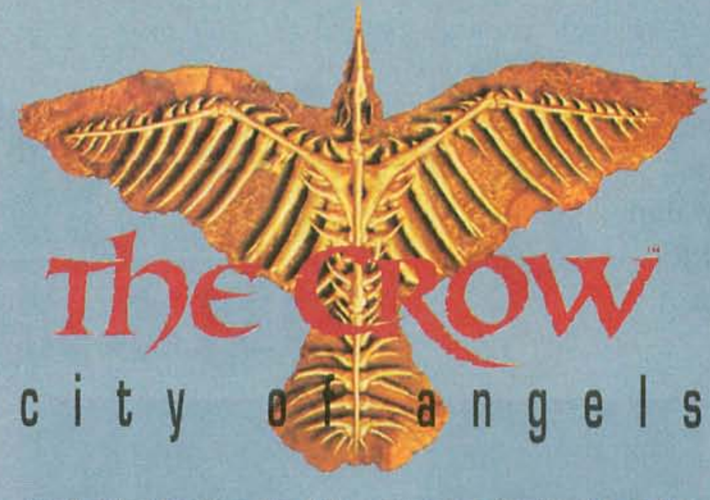
Augen zu und durch: Das Helden-Duett im harten Einsatz



Verschiedene Items verleihen Batman außergewöhnliche Fähigkeiten



Ein Holo-Extra sorgt für Flattermann-Verstärkung



Rabenschwarze Nächte, morbide Gestalten und übernatürliche Kräfte erwarten euch in The Crow: City of Angels. Wir ziehen in den erbarmungslosen 3D-Kampf gegen ein ganzes Verbrechersyndikat.

Nachdem das erste Filmabenteuer „The Crow" bei vielen Kinogängern bereits Kultstatus erreicht hat, war trotz des tragischen Unfalls des Hauptdarstellers „Brandon Lee" (er starb während der Dreharbeiten) eine Fortsetzung praktisch schon vorprogrammiert. Der zweite Teil „The Crow: City of Angels" ist bereits fertig abgedreht und wird bald in unseren heimischen Kinos anlaufen. Acclaim hat sich lange vorher die teure Hollywood-Lizenz geschnappt und rund um die bizarre Filmstory ein beeindruckendes Beat'em-Up-Adventure für Sonys PlayStation kreiert. Ihr schlüpft in die Rolle des Rock-Gitarristen „Erik Draven", der von den Toten auferstanden ist, um sich erneut auf einen gnadenlosen Rachefeldzug zu begeben. Fünf große Szenarien, die mit oberfiesen Gaunern gefüllt sind, gilt es zu überstehen. Die Spielpräsentation ist bereits in seinem frühen Stadium extrem spektakulär: Die Symbiose aus Polygon- und Render-Kulissen sieht sehr realistisch aus und verändert sich mit fortschreitender Spielhandlung ständig. Die Optik und die verschiedenen Blickwinkel erinnern frappierend an Capcoms Horrorschocker *Resident Evil*: Entfernt ihr euch von der imaginären Kamera, wird euer Held kleiner. Kommt ihr näher, werdet ihr bildschirmgroß. Erst beim Übertreten bestimmter Stellen wird automatisch in eine andere Kameraperspektive umgeschaltet. Durch die enorme Bewegungsfreiheit bleibt dabei kein Winkel verschont und keine Ecke unbeobachtet. Es erwartet euch knallharte Hardcore-Action am laufendem Band. Mit über 50 Schlagvariationen rückt ihr der nahenden Ganoven-Schar auf die Pelle: Seid ihr unbewaffnet, bleiben euch knallharte Haken- und Fußtritte, um eure Haut zu retten. Doch einen stämmigen Rabauken haut man mit bloßen Fäusten nicht so schnell vom Hocker: Technische Hilfsmittel wie Messer, Stahlknüppel oder Shoot-Guns sind sehr viel wirkungsvoller. Werdet ihr getroffen, gibt es je nach Güte des Schlages saftigen Energieabzug. Wenn alles klappt, könnt ihr ab Dezember zuschlagen. *ws*



Üble Halunken fordern euch unentwegt zum Kampf heraus



Je nach Kamera-Perspektive ändert sich die Heldengröße



An einigen Orten greifen die Gangster in Rudeln an. Rechts: Pfeile weisen euch den Weg.





Unterwegs findet ihr verschiedene Verteidigungswaffen

Die Zahlen-Reihen dienen nur den Entwicklern und werden bei der Final verschwunden sein



The Crows dunkle gotische Umgebung sorgt für gruselig, schauriges Prügelambiente

Keiner schlägt härter: The Crow bietet knallharte Prügel-Action

Wie bereits in Ausgabe 1/96 berichtet, hatte Konami in Japan sein erstes reinrassiges Rollenspiel auf den Markt gebracht. Nun folgt eine US-Fassung dieses Massenspektakels.

Suikoden™

幻想水滸伝

Eigentlich handelt es sich bei *Suikoden* um eine alte chinesische Legende. Doch um die ursprünglich todernste Geschichte auch für den heimischen Playstation-Jünger etwas schmackhaft zu machen, verfrachtete man das Ganze in eine mittelalterliche Fantasiewelt und gab den Charakteren andere Namen. Heraus kam ein Rollenspiel, das in Japan einen großen Erfolg verbuchen konnte. *Suikoden* erinnert zwar äußerlich sehr stark an *Breath of Fire 2* (SNES) von Capcom, doch einzigartig ist und bleibt die maximale Anzahl der Charaktere, die eurer Rebellenarmee beitreten: es sind sage und schreibe 108 (!), von denen bis zu sechs gleichzeitig in eurer Truppe Platz finden. Die verbleibenden Kämpfer nisten sich in einem Geisterverließ ein, das sie zu einer richtigen Festung ausbauen, während eure Haupttruppe unterwegs auf Monsterjagd ist. Je nach ihrem Beruf gründen sie innerhalb der Festung Geschäfte, die euch recht nützlich sein werden. Auch das Auswechseln von Truppenmitgliedern oder das Teleportieren in andere Ortschaften wird hier vorgenommen. Wie ihr sehen könnt, existieren mindestens 108 Sachen, die ihr hier anstellen könnt. Die dazugehörige Story ist dementsprechend umfangreich. Als Sohn des imperialen Generals Theo Mc Dowel steht ihr zu Beginn im Dienste seiner Majestät, Kaiser Barbarossa, doch als eines Tages euer bester Freund Teddy von Gefolgsleuten des Imperiums gefangengenommen wird, beschließt ihr, euch auf die Seite der Rebellen zu schlagen. Anfänglich bekämpft ihr "lediglich" Monster und Boßgegner, wie es in einem Rollenspiel so üblich ist, doch später führt ihr regelrechte Kriege mit Tausenden von winzigen Soldaten, wobei eure 108 Gefolgsleute als Befehlshaber beziehungsweise Unteroffiziere kleinerer Teileinheiten dienen. Die Angriffe werden hierbei abwechselnd Zug um Zug geführt, bis eine Seite völlig ausgelöscht ist. Verliert ihr den Kampf, dürft ihr so lange probieren, bis es klappt, ansonsten gibt es ein Game Over. Abgesehen davon "funktioniert" *Suikoden* so ähnlich wie *BoF 2*: längere Fußmärsche oder Schifffahrten tätigt ihr auf einer großen World-Map, wobei sich immer ein isometrischer Kampfbildschirm einschaltet, wenn ihr auf Gegner trefft. Geschlossene Ortschaften, Wald- oder Bergabschnitte betrachtet ihr aus einer nahen Vogelperspektive. Erfahrene Rollenspieler werden somit auf Anhieb mit dem Spiel zurechtkommen. Und im Gegensatz zu üblichen Spielen dieser Art, braucht ihr in dieser englischen Fassung kein Wort Japanisch zu verstehen. Laut Konami Deutschland wäre es sogar denkbar, daß später eine PAL-Version erscheint. *tet*



Bei Volltreffern beim Angriff zoomt das Bild hinein





Das Bündnis gegen das Imperium steht. Die neue Festung wird eingeweiht.





Andere Länder, andere Sitten. Die Gebäude ändern sich.



Die neue Hofnarrenfreiheit



Crystal Dynamics Freestyle 3-D-Technik bringt die PlayStation zum Kochen!



Comedy pur: Die Charaktere werden von zwei der besten US-Stand-Up-Comedians gesprochen



Vom Rhinozeros bis zur Schildkröte: Morphe in verschiedene Lebewesen

Ein Joker, eine Handpuppe und ein nettes Mädel - aber dies ist kein Kartenspiel, kein Vorschulvergnügen - Pandemonium! ist das hyperschnelle 3-D-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik, grooviger Musik, nervenzerfetzender Spannung und den coolsten Charakteren jenseits der 32-Bit-Welt: die akrobatische Nikki und der durchgeknallte Hofnarr Fargus samt Handpuppe Sid machen Pandemonium! zu dem was es ist: Verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam.

Take a ride!

Ab November für Sony PlayStation erhältlich

BMG Interactive im Internet: http://www.bmginteractive.de



Im Vertrieb von: BMG INTERACTIVE

Vandal Hearts

Nachdem Konami mit Suikoden bewiesen hat, daß sie auch gute Rollenspiele programmieren können, versucht man sich nun an ein Strategiespiel. Hier, die ersten Eindrücke von der Vorversion.





Zwischensequenzen und Kampf-Map gehen nahtlos über



Hier müßt ihr die Holzkiste in die MItte der Map verschieben





Die roten Flächen zeigen die Reichweite der Waffen an



Softwareriese Konami begibt sich auf eine Entdeckungsreise. Nachdem man in Japan mit *Suikoden* einen großen Erfolg im Rollenspielsektor verbuchen konnte, wird das Spielerepartoire wieder um ein Genre erweitert. Diesmal schicken die einstigen "Action only"-Spezialisten ein Playstation-Strategiespiel ins Rennen, das stark an *Tactics Ogre* (SNES) von Quest erinnert. Zeitlich ist die Geschichte im Mittelalter angesiedelt, wo ihr eine stetig anwachsende Truppe, angeführt vom Ex-Polizeihauptmann Ash, durch die von Terror und Gewalt geplagte Republik Ishtalia führt. Das Spiel setzt sich dabei aus drei verschiedenen Teilen zusammen. Einer World-Map, wo sich eure Truppe von einem Ort zum anderen begeben kann, einem Stadt-Auswahlmenü, wo ihr Geschäfte und diverse Institutionen besuchen dürft, und schließlich dem Kampf-Map, wo die Kämpfe ausgetragen werden. Letzteres präsentiert sich aus einer 3D-Iso-Perspektive, die man während des Schlagabtausches beliebig drehen und zoomen (in drei Stufen) kann. Manchmal ist es eben unvermeidlich, mal kurz hinter die Mauer oder das Haus zu gucken, damit man später keine bösen Überraschungen erlebt. Einige Stages sind recht puzzleartig aufgebaut. Diverse Rätsel, die das Umlegen von Schaltern oder Verschieben von Holzkisten beinhalten, setzen eine genaue Kenntnis des Terrains voraus, besonders wenn man Flüsse umleiten oder Gegner in eine Falle locken muß. Wenn man den Kniff raus hat, sind diese Rätsel jedoch nicht allzu schwer zu lösen. Naturgemäß liegt der Schwerpunkt in diesem Spiel eher auf dem Kämpfen. Und hier bekommt die Terrainbeschaffenheit eine ganz andere Bedeutung. Die Faustregel lautet: Je höher der Kämpfer steht, desto stärker ist er. Wenn ein Mitstreiter aus eurer Truppe direkt neben euch steht, verstärkt sich die Schlagkraft nochmals. Höhenunterschiede, die über drei Blockeinheiten hinausgehen, können hingegen nicht bezwungen werden (es sei denn, man nimmt eine Holzkiste zu Hilfe) . Und so bewegt ihr Zug um Zug eure Charaktere. Ist das Missionsziel schließlich erreicht, werden die Finanzmittel verteilt und die Hitpoints wieder voll aufgeladen, wobei für jeden "ausgeschiedenen" Kameraden Geldeinheiten abgezogen werden. Danach geht es in die nächste Etappe oder Ortschaft. Wenn ihr eine Stadt erreicht habt, dürft ihr euch mit dem verdienten Geld Waffen und Items kaufen. Nach jedem zehnten Erfahrungslevel dürft ihr auf dem "Arbeitsamt" einen sog. "Class-Change" vornehmen. So kann z.B. ein gewöhnlicher Bogenschützen zum Scharfschützen oder Vogelmenschen befördert werden. Wer also einmal Bekanntschaft mit *Tactics Ogre* gemacht hat, dürfte hier keine Schwierigkeiten haben, vorausgesetzt, er ist Besitzer einer Japano-Playstation und der japanischen Sprache mächtig. *tet*



GREMLIN Special

Gremlin rüstet zur großen Weihnachtsschlacht: Reloaded dürfte ein Festschmaus für alle Splatter-Fetischisten werden, und mit Hardcore 4x4 ist das erste reinrassige Offroad Rennspiel unterwegs.



In Hardcore 4x4 darf kräftig gerempelt werden (Playstation)

Nachdem Gremlins 3D-Schlacht *Hardwars* auf unbestimmte Zeit verschoben wurde, stehen noch zwei Titel auf dem diesjährigen Release-Plan. In den nächsten Monaten sollen noch Hardcore 4x4 und Reloaded erscheinen. Wir warfen einen Blick auf die Playstation-Versionen.

Sechs unterschiedliche Landschaftskurse sind für die Endversion geplant (Diese Bilder stammen vom Saturn)

Hardcore 4x4

Kaum ist der Benzindunst von *Formel 1* und *Burning Road* etwas verzogen, dürfen PlayStation- und etwas später auch Saturn-Rennfahrer schon wieder Vollgas geben. In *Hardcore 4x4* setzt ihr euch hinters Steuer eines klobigen Pick-Up-Trucks und liefert euch mit sechs gleichgesinnten Kontrahenten heiße Verfolgungsduelle. Die Fahrzeuge nebst Landschaft bestehen komplett aus texturierten Polygonen. Insgesamt sechs unterschiedliche Rennstrecken laden zum fröhlichen Pole-Position-Gerangel ein. Wahlweise darf per Hand geschaltet oder ein Automatikgetriebe eingesetzt werden. Berührt ihr einen Mitstreiter oder kommt gar von der Wegstrecke ab, kostet euch das kleine Mißgeschick kostbare Zeit, zudem verschlechtert sich nach jedem Crash das Fahrverhalten eures Vehikels. Was noch erschwerend hinzukommt: durch Schutt und Schotter steuert es sich (trotz Allradantrieb) spürbar schwerer als auf dem Asphalt. Neben einem „Championship"- und „Time Trial"-Modus, hat man auch an eine Link-Option gedacht, die das gleichzeitige Mitmischen eines menschlichen Gegenspielers möglich macht. Sowohl optisch als auch spielerisch konnte *Hardcore 4x4* bereits in seiner Beta-Version überzeugen. Ob es gegen Psysgnosis *Monster Truck* eine Chance hat, bleibt abzuwarten. Beide Versionen sollen im Dezember erscheinen.

Idyllisch: Palmen-Ketten verzieren im Wüstenkurs den Horizont

Bei derartigen Straßenverhältnissen spielt die Top-Speed eine untergeordnete Rolle



Reloaded



Reloded hat neben neuen Levels auch neue Charaktere zu bieten

Von dem mittlerweile indizierten Vorgänger wurden in Europa stolze 250 000 Stück verkauft, kein Wunder daß hier ein Sequel bereits vorprogrammiert war. Kompromißlose Splatter-Action am laufenden Band, garantiert auch der Nachfolger *Reloaded*. Die belanglose Story erspare ich mir hier, da die Gesamtpräsentation und das Spielziel nahezu unverändert geblieben sind. Wie nicht anders zu erwarten, schlüpfen wir in die Rolle ei-



Ein Reloaded-Endboss in der Endphase. Unten: Via Map-Editor werden die Level kreiert





Natürlich „fetzt" es auch beim Nachfolger ordentlich

nes furchtlosen Söldner-Charakters und bahnen uns einen Weg durch verwinkelte Endzeitkatakomben. Kaum seid ihr im ersten Szenario gelandet, wird alles über den Haufen geballert, was sich im näheren Umkreis bewegt. Auf den Schlachtfeldern tummeln sich wildgewordene Mutanten-Kreationen, die nur eines im Sinn haben: eurem abgefahrenen Heldensprite für ein und allemal das Lebenslicht auszublasen. Jeder der sechs zur Auswahl stehenden Spielfiguren führt eine durchschlagende Vernichtungsmaschine mit sich. Das Arsenal des Schreckens reicht von einer einfachen Plasma-Gun bis zum großkalibrigen Raketenwerfer. Als Dreingabe verfügt jeder Krieger über Zusatzwaffen wie z.B. hochexplosive Handgranaten, die alles im näheren Umkreis dem Erdboden gleichmachen. Zwei neue Charaktere feiern ihren glorreichen Baller-Einstand: „Magpie" verkörpert eine abgefahrene Cyber-Nonne, und der „Cosumer" ist eine unersättliche Kannibalen-Mutation. Wer dachte, daß in puncto „Blutvergießen" keine Steigerung mehr möglich ist, wird bei *Reloaded* eines besseren belehrt. Es breitet sich literweise rote Flüssigkeit über dem Boden aus, gepaart mit den kläglichen Überresten des getroffenen Gegners. Kleine Rätseleinlagen sollen zum Ausgleich das brutale Gameplay etwas interessanter erscheinen lassen. Als Erscheinungstermin ist Dezember vorgesehen *ws*



Nachdem Tekken 2 in Japan ja nun bereits veraltet ist (höhö), schickt Namco wieder Playstation-Nachschub für alle Beat'em Up Hungrigen.



Neues Feature: Waffen, die ihr im Edge-Master-Modus gewonnen habt, könnt ihr in jedem Spielmodus weiterverwenden. Der Indianer Rock z.B. bekommt u.a. diese wuchtige Steinkeule. Unten: Cervantes hat's besser. Er bekommt mitunter gleich zwei Schwerter.

Kurz vor Weihnachten erscheint in Japan die lang erwartete Playstation-Version des Automaten-Beat'em Ups *Soul Edge*. Genau genommen handelt es sich hierbei um die Umsetzung der modifizierten Automatenversion *Soul Edge Ver. 2*, das u.a. mit insgesamt 10 Kämpfern und einer besseren Grafik sowie realistischeren Bewegungsabläufen mehr bietet als die Urversion *Soul Edge*. Da der Automat auf dem Playstation-artverwandten System 11 programmiert wurde, ließ die Heimversion nicht allzu lange auf sich warten. Die Bilder auf diesen Seiten stammen übrigens aus einer zu etwa 60 Prozent fertiggestellten Japan-Version. Wie bei allen Namco-Automatenumsetzungen mittlerweile üblich, werden neben den im Original enthaltenen, auch neue Spielmodi in die Playstation-Version eingebaut. Insgesamt sind es sechs an der Zahl. Der vom Automaten übernommene "Arcade-" und "Time Attack"-Modus, ein sog. "Edge Master"-Modus, der bereits aus *Tekken 2* bekannte "Team Battle"- und "Survival"-Modus und schließlich der "VS"-Modus für 2 Spieler. Wirklich neu dürfte dabei "Edge Master"-Modus sein. Hier durchlebt ihr zusammen mit einer Charaktere eurer Wahl ein Szenario, in dem ihr Jagd auf spezielle Waffen machen könnt. In der Praxis sieht es dann so aus, daß ihr Kämpfe und manchmal auch Turniere bestreiten müßt, um an die begehrten Sammlerstücke heranzukommen. Diese werden nämlich als Prämie an den Gewinner ausgehändigt. Die Waffen besitzen alle unterschiedliche Eigenschaften, die sich auf Angriffsstärke, Verteidigung oder Standfestigkeit auswirken und die für jeden einzelnen Kämpfer individuell geformt sind. "Paradiesvogel" Voldo (ja, der mit dem übergeschnappten Kostüm!) bekommt natürlich die ausgefallensten Klingen in die Hand bzw. in beide Hände gedrückt. So reicht die Waffenpalette



Mitsurugi, im edlen Samurai-Outfit, repräsentiert Japan



Son Mina zeigt Geschmack bei der Auswahl ihres Kostüms





Schöne Lichtblitze und Schlageffekte gehören seit Soul Edge Ver.2 zum Standard





Oben: Im Auswahlbildschirm kann neben dem Kämpfer auch die gewünschte Waffe ausgewählt werden, vorausgesetzt, ihr hattet Erfolg im Edge-Master-Modus

Mit Effekten wird in Soul Edge wirklich nicht gespart. Manche Waffen bergen sogar magische Kräfte in sich.

vom wuchtigen Gabelschwert bis hin zu messerscharfen Metallfächern. Einige Waffen erlauben euch, zusätzliche Special-Moves auszuführen. Das Besondere jedoch ist, daß ihr Waffen, die sich in eurem Besitz befinden, via Memory-Karte in allen anderen Spielmodi weiterverwenden dürft. Neu gegenüber dem Automaten ist auch eine Option, mit der ihr alle Special-Moves auch während des Spieles aufgelistet werden können. Diese nützliche Funktion (kann im Pause-Menü aktiviert werden) gibt es bei Namco-Spielen seit *Tekken 2* anscheinend schon serienmäßig. Optisch hat sich ebenfalls einiges getan. Vor allem bei der Gestaltung der Charaktere ließen die Designer ihrem geistigen Wahn vollen Lauf. Neben der 1P- und 2P-Charaktere, die sich vom Original etwas unterscheiden, existiert noch eine dritte Kostümvariante, die eigens für die Playstation-Umsetzung eingebaut wurde. Im Sommer dieses Jahres schrieb Namco einen Kostümdesign-Wettbewerb aus, deren Gewinner (meist Beat'em Up-begeisterte Freaks) nun ihre Kreation auf der schwarzen Silberscheibe verewigt sehen. Unter den bunten Vögeln befinden sich selbstverständlich auch die zwei neuen Kämpfer, die bei *Soul Edge Ver.2* erstmals "offiziell" in die Riege aufgenommen wurden. Der koreanische Kämpfer Fan Son Kyon und der spanische Pirat Cervantes De Leon. Zwar waren beide schon in der Automaten-Urversion *Soul Edge* im Programm enthalten, doch sie ließen sich nicht direkt anwählen. Fan war nur in der Korea-Version vertreten (und konnte in allen anderen Versionen nur durch einen Cheat hervorgezaubert werden), und Cervantes war bekanntlich der erste Endgegner in dem 3D-Prügelspektakel. Sofern man es jetzt beurteilen kann, sind somit alle Features und Optionen von den beiden Automaten-Versionen auch in der Playstation-Fassung enthalten (inklusive natürlich dem vollkommen polygonisierten 3D-Hintergrund). Als Beat'em Up-Fan kann man sich getrost schon auf den 20.Dezember (Deutschland Ende Januar) freuen, wenn in Japan die ersten *Soul Edge*-Spiele unterm Weihnachtsbaum... äh, Kirschbaum liegen werden. *tet*



Hwang in seinem preisgekrönten China-Outfit

Oben: Voldo gehört zu den schönsten Beat'em Up-Charakteren überhaupt

Jetzt kommt Feuer auf den Basketballplatz: Acclaims Sequel zum genialen NBA Jam läßt mit vielen neuen Features bald die Körbe auf der Playstation erzittern!



Während der Viertel-Pausen wechselt ihr die Mannschaft



Oben: Mr. Wasserkopf setzt zum klassischen Dreier an
Rechts: Super-Helikopter-Jam!



Seid ihr "on smoke", gehen eure Jams meilenweit nach oben



Die schicke Polygon-Optik ist tierisch schnell: Dranbleiben!



Wenn ihr einen Korb nach dem anderen kassiert, feuern euch die Mädels mit "Defense!" an

Als erstes fällt bei dieser Arcade-Umsetzung auf, daß die Grafik im Gegensatz zum Vorgänger nun auf zeitgemäßer, schicker Polygon-Optik kombiniert mit Acclaims patentierter Motion Capture Technology basiert. Als Modell für den erst ein halbes Jahr alten Automaten, der übrigens der erste mit MCT aus dem Hause Acclaim war, mußte mit Juwan Howard der Star der Washington Bullets herhalten. An ihm wurden sämtliche Moves gefilmt und auf alle restlichen 170 NBA-Spieler übertragen, die natürlich alle anwählbar sind. Neben der neuartigen Optik konnte man auch aus dem Sound-Lager Interessantes vermelden: Durch die RAX-Audio-Technologie (Schlagwörter scheinen zur Zeit in Mode zu sein) wird absolut authentischer Kommentar versprochen, und nicht weniger als ein Dutzend Audio-Tracks können gleichzeitig abgespielt werden. In der Tat paßt während des Dunk-Spektakels jeder Spruch des Ami-Star-Kommentators Marv Albert ('Aahh, from the parking lot!', 'How does he do that?') zehntelsekundengenau zur gebotenen Szene. Spielerisch lassen die neuen "Extreme"-Aktionen wieder überirdische Jams zu. Das "Smoke"-Feature entspricht noch in etwa dem "on fire" aus dem Vorgänger: Nach einer Serie von Treffern oder guten Abwehraktionen wird der entsprechende Charakter von einer Rauchfahne begleitet, die seine Geschwindigkeit und Zielgenauigkeit wesentlich erhöht. Doch erst mit dem extra "Extreme"-Button spielt man das gegnerische Zweier-Team in Grund und Boden. Wenn das Pass- und Dribbling-Geschick damit erstmal verdreifacht wird, sind atemberaubende Aktionen wie Helikopter-Dunks, Flip-Dunks oder Jams mit Saltoeinlage möglich. Diese Aktionen sind ja auch das eigentliche Ziel des Spiels, bei dem das Ergebnis nur eine Nebenrolle spielt. Insgesamt sollen an die 30 neue Jams auch auf der Playstation-Disc schlummern, die man sich allesamt via Instant-Replay genüßlich zu Gemüte führen kann. Natürlich haben die Entwickler wieder allerhand Gags ins Spiel gepackt. Unsere Version enthielt schon ein Ghost-Team, bei dem ihr nur Bekleidung und überdimensionale Schuhe seht, sowie ein Team mit ulkigen Riesenköpfen. Spielerisch geht's schon höllisch rasant zur Sache und ihr habt alle Hände voll zu tun dem Ball zu folgen, wenn der Gegner angreift. Mit der Regeleinhaltung nimmt man's auch nicht gerade genau, denn wo "Extreme" draufsteht ist auch alles erlaubt. Ihr könnt euer Gegenüber foulen, über den Haufen rennen und eiskalt in die Banden checken, ohne auch nur die kleinste Bestrafung befürchten zu müssen. Dabei kann es dann schon mal passieren, daß ihr im Getümmel den Ball nicht seht. Um es dem führenden Team nicht zu leicht zu machen, mittels Zeitschinden über die Runden zu kommen, läuft die 30-Sekunden-Uhr für Angriffe umso schneller ab, je weiter die ballführende Mannschaft in Front liegt. Solltet ihr hinten liegen, könnt ihr nach einem Viertel einfach die Mannschaft wechseln und euch so auf die Siegerstraße bringen. *NBA Jam Extreme* ist schon jetzt sicherlich ein ganz heißer Anwärter auf den Titel "Fun-Basketballspiel des Jahres" *rk*

! Des Tekkens Lösung

Nachdem wir in der vorigen Ausgabe "nur" die Moves der ersten 18 **Tekken-2**-Kämpfer abhaken konnten, folgt in dieser Ausgabe nun, wie versprochen, der Rest:



SPECIALS
Nodowa Combo
↘ #+(□,△,□ oder △,□,△)
Megaton Palm
⇦,⇙,⇩,↘+△
Megaton Float
⇦,⇙,⇩,↘+□
Hip Press
↗+X+O
Wild Swing, Back Fist
↓#, ↘+□,△,□,□
Kabuki Palm
(hock.)+△,△,△,△...
Thunder Palm
↘+△+X
Sumo Rush
↓#+□, □,□,△ (→ oder ↘ oder ↓)+□
Devil Thrusts
→+□, △,□,△,□,△,□,△
Uppercut, Devil Thrusts
↘+△, □,□,□
Giant Tackle (unblockbar)
←+□+△



Combos
Combo-Starter:
↘+△ oder (steh.)+△ oder ⇦,⇙,⇩,↘+□
↘+△, □, □+△,□+△
⇦,⇙,⇩,↘+□, ↓+O
⇘+△+X, ↓#+□,□,□,△,□
⇦,⇙,⇩,↘+□, △, □+△,□+△
⇦,⇙,⇩,↘+□, ⇦,⇙,⇩,↘+△
⇦,⇙,⇩,↘+□, (hock.)+△,△,△
⇦,⇙,⇩,↘+□, ↓#+□,□,□, △,□
⇦,⇙,⇩,↘+□, ↓#,↘+□, △,□
⇦,⇙,⇩,↘+□, △,□,△,□,△, ↘+△+X



SPECIALS
Handspring Escape, [Baz. Leg]
⇨, ⇨,N+X+O,[O]
Triple Knee
←+O,X,O
Double Knee, Low Kick
←+O,X, ↓+O
Gatling Combo
X,△,□,O

Stopping Kick, Knee
←+X,O
Stopping Kick, Feint Straight
←+X,△
Southern Cross Combo
□,O,X
Northern Lights Combo
□,△,X
Sidewinder (Unblockbar)
←+△+X

Combos
Combo-Starter: ↘+△ oder (steh.)+△, oder ↘+□,△, oder ↗+O, oder X,△,□
↘+□,△, △,X

Während ihr gewiß längst an eurem Wunschzettel bastelt, tippe ich mir hier die Finger an euren Tips wund, nur damit ihr's einfacher habt! Zum Nikolausi wünsch' ich mir jedenfalls von unserem Starfotografen endlich ein neues Portrait. Schließlich nutzt sich jede Birne mal ab – ich meine natürlich die in meiner Hand...

HOW LÄUFT'S

Wer die folgenden „Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** bitte nur auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) einschicken.

2. Gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte auf Diskette, ansonsten könnt Ihr sie auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tipzusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu *Zelda-*, *Mario-* und *Sonic-*Spielen sind definitiv „out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *DKC1 und 2*, *Tekken 1+2* oder *Toshinden 1+2* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

↘+△, ←+O, X,O
↘+□, △, ←+O, X,O
↘+△, ↘+□, ↘+□, X,X
↘+□, △, ↘+□, ↘+X, □
↘+□,△, ↘+□, →+□,△,□
↘+□,△, ↘+□, ↘+□, ↘+X, □
↘+□, △, ↘+□, ↗+O





SPECIALS
Ali Kick(s)
(hock.)+X+O,O,O,O,O (zwei extra Hits, wenn der erste ein Counter-Hit war)
Dynamite Uppercut
↓#,↘+△ (# = 1 sec Pause)
Knuckle Bomb
⇗,⇨,→+□+△



Stomach Smash (Betäubung bei Counter-Hit)
⇨, ⇨, N+△
Frankensteiner
↘+×+○
Animal Uppercut
⇨, N, ⇩, ↘+□
Animal Kick Rush (← rollt zurück währenddessen)
↙+○,×,○,×,○
Animal Kick, Rolling Animal, Animal Kick Rush
↙+○,□,×,○,×,○
Falling Kick, Animal Kick Rush
←+×+○,×,○,×,○
Animal Punch Rush, Rolling Punch
⇨, →+□,△,□,△,□
Rolling Punch
⇨, N+□
Animal Gigaton Punch
←+□ (unblockbar)

Combos
Combo-Starter: ↗+○, oder ↓,#↘+△, oder (steh.)+△, oder ↗+○, □, oder ⇨, →+○
↗+○, □~△, ⇨, →+△
↗+○, □~△, ⇨, →+○
↗+○, □, □~△, ↘+×+○
↗+○, □, □~△, ⇨, →+□+△
↗+○, □ (oder △), □~△, (hock.)+×+○,○,○
↗+○, □~△, □~△, ⇨, ⇨, (hock.)+×+○
↗+○, □~△, □~△, ⇨, ⇨, N+△
↗+○, □~△, ⇨,N, ↓, ↘+□, (hock.)+×+○

Betäubungs-Combos:
Alle Combos müssen nach einer erfolgreichen Betäubung (⇨, ⇨, N+△) folgen
[Betäubung](hock.)+×+○
[Betäubung], ↗ +○ (hock.)+×+○
[Betäubung], □ , △ ([hock.]+×+○ oder ↘+×+○)
[Betäubung],□,△, ⇨,⇨,N+△, ([hock.]+×+○ oder ↘+×+○)
Anm.: ⇨, ⇨, N+△ muß dann treffen, während der Gegner landet
[Betäubung], □ , △ , □ (hock.)+×+○
[Betäubung], □ , □ , △ ([hock.]+×+○ oder ↘+×+○)
[Betäubung],□,□,△ (↗+×+○ oder ↑+△)
[Betäubung], □ , △ , ⇨ ,N, ↓, ↘+□, (hock.)+×+○

Zeichenerklärung:

⇩ ⇧ ⇦ ⇨ Richtungstaste in die jeweilige Richtung nur kurz antippen (weil die entsprechenden Tasten meist in einer flüssigen Bewegung gedrückt werden müssen)
↓ ↑ ← → Richtungstaste in die betreffende Richtung drücken
N Neutralposition (das Steuerkreuz kurz loslassen)
VK Viertelkreis von unten nach vorne zum Gegner hin ⇩ ⇘ ⇨
HK Halbkreis von hinten nach vorne zum Gegner ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨
□,△,×,○ Schläge oder Kicks (□= linker Schlag, △= rechter Schlag, ×= linker Kick, ○= rechter Kick)
\+ zusammen (die betreffenden Tasten gleichzeitig drücken)
, hintereinander (die Tasten nacheinander drücken)
(hock.) hockend, sprich das Pad nach unten gedrückt halten
(steh.) wieder im Stehen (falls ihr gerade in der Hocke ward)
~ sofort hintereinander (fast wie gleichzeitig drücken)
[ ] Optionen
„oder" entweder den einen oder den anderen Button drücken
\# kurze Pause, bzw. kurzes "Aufladen"; kommt oft im Zusammenhang mit irgendwelchen Moves aus der Hocke vor. Wenn noch eine andere Taste zusätzlich gedrückt werden muß, z.B. ↓ (#)+□, dann bedeutet dies, daß die ↓ -Taste schon gedrückt sein muß, bevor die □-Taste gedrückt wird



SPECIALS
Dragon Punch
⇨, ⇩, ↘+□
Power Uppercut
⇨, ⇩, ↘+△
Hell Sweeps
⇨, ⇩, ↘+○,○
Jumping Side Kick
⇨, ⇨, →+×
Double Axe Kick
(steh.)+○,○, oder ⇨, ⇩, ⇘, N+○,○
Ground Laser (unblockbar)
□+△
Air Laser (unblockbar)
×+○

10-Hit-Combo
⇨,→+△,□,△,△,×,○,○,□,△,□

Combos
Combo-Starter: ⇨,N, ↓, ↘+△, oder ↘+□,△, oder ↘+△, oder (steh.)+△, □+△,
⇨,N, ⇩, ↘+△, □, □,□,△
⇨,N, ⇩, ↘+△, □, □,△,△
⇨,N, ⇩, ↘+□, ⇨,N, ↓, ↘+×
⇨,N, ⇩, ↘+△, ↓, □, N+○,○
⇨,N, ⇩, ↘+△, □, ×(oder ○ oder ↗+○ oder →+○)
⇨,N, ⇩, ↘+△, □, ⇨,N, ⇩, ↘+○,○
⇨,N, ⇩, ↘+△,□, ⇨,→+△,□, △,△,×
⇨,N, ⇩, ↘+△, □~△, ⇨,N, ⇩, ⇘, N+○,○
⇨,N, ⇩, ↘+△, □~△, ⇨,N, ⇩, ⇘, N+○, ○~×



⇨,N, ⇩, ↘+△, □~△, ⇨,N, ⇩, ↘+△, ○~×
⇨,N, ⇩, ↘+△, □~△, □~△, ○~×
⇨,N, ⇩, ↘+△, □~△, ○

Laser-Combos:
Nach Betäuben des Gegners mit dem Laser
□+△, □, □,△,△
□+△, □, □,□,△
□+△, □, □~△, ○~×
□+△, ⇨,N, ⇩, ↘+□, ×
□+△, □, ⇨,N, ⇩, ↘+○,○
□+△,□~△,⇨,N, ⇩, ⇘,N+○,○
□+△,⇨,⇨,→(oder⇨,⇨,→,○)
□+△, □~△, ⇨,N, ⇩, ↘+△, ○~×
□+△, □~△, ⇨,N, ⇩, ⇘,N+○, ○~×
□+△, ⇨, ⇨,→+×(oder ⇨, →+× oder nur × oder ○)



SPECIALS
Flying Kick
⇨, ⇨, ⇨+×
Power Uppercut
⇨,N, ⇩, ↘+△
Double Axe Kick
⇘+○,○ oder (steh.)+○,○ oder ⇨,N, ⇩, ⇘,N+○, ○
Dragon Punch
⇨,N, ⇩, ↘+□
Hell Sweeps
⇨,N, ⇩, ↘+○, ○
Power Uppercut 2
⇨,N, ↘+△
Dragon Punch 2
⇨,N, ↘+□
Hell Sweeps 2
⇨,N, ↘+○, ○
Dragon Punch, Side Kick
⇨,N, ⇩, ↘+□,×
Dragon Punch, Sweep
⇨,N, ⇩, ↘+□,○
Jump Kick, zwei Sweeps und Sidekick
↗+○,○,○,○
Long Spinning Dragon Punch (unblockbar) ←+□+○

10-Hit-Combos
⇨,→+△,□,△,△,×,○,○,□,△,□
⇨,→+△,□,△,△,×,○,○,×,△,□
⇨,→+△,□,○,○,△,○,×,△,□ (9 Hits)

Combos
Combo-Starter:⇨,N,↘+△
oder ⇨,N,⇩,↘+△, oder ↘+□,△,↘+△, oder (steh.)+△
⇨,N,↘+△, □~△, ○
⇨,N,↘+□,⇨,N,↘+×
⇨,N,↘+△, □, □,□,△
⇨,N,↘+△, □, □,△,△
⇨,N,↘+△, □, ↘+□,△
⇨,N,↘+△, ↓, □, N+○,○
⇨,N,↘+△, □~△, ↘+○,○
⇨,N,↘+△, □, ⇨,N,↘+○,○
⇨,N,↘+△, □~△,⇨,N,↘+○
⇨,N,↘+△, □~△, ↘+○, ○~×
⇨,N,↘+△, □~△, □~△, ○~×
⇨,N,↘+△,□,⇨,→+△,□,○,○
⇨,N,↘+△,↘+□,△,⇨,N,↘+△
⇨,N,↘+△,□,←+□+○ Anm.: Dieser Combo geht nur bei großen Leuten wie Jack-C. Der Dragon Punch trifft Liegende
⇨,N,↘+△,□,⇨,→+△,□,△,△,×
⇨,N,↘+△, □~△,⇨,N,↘+△, ○~×
⇨,N,↘+△, □, ×(oder ○ oder ↗+○ oder →+○ oder (VK)+△)

Stun-Punch-Combos:
Zuerst muß ein Betäubungsschlag gemacht werden !!!
(steh.)+△, ←+□+○
(steh.)+△, ↑+○,○,○,○
(steh.)+△, (steh.)+△, ○~×
(steh.)+△,↘+□,△, □, □,△,△
(steh.)+△,↘+□,△, □,⇨,N, ↘+○
(steh.)+△, ↘+□, △, □~△, ↘+○,○
(steh.)+△,↘+□,△,□~△,⇨,N, ↘+△
(steh.)+△, ⇨, N, ↘+□, ○ (oder ×)
(steh.)+△,↘+□,△,□~△,⇨,N, ↘+△, ○~×
(steh.)+△,↘+□,△,□~△, ↘+○, ○~×
(steh.)+△, ↘+□,△, □~△, □~△,⇨,⇨,○~×
(steh.)+△,↘+□,△,↓+□, (steh.)+△, ○~×

Zum Schluß wären noch zwei Neuheiten zu verkünden, die erst diesen Monat eingetrudelt sind, als da wären:
Kazuyas drittes Outfit läßt sich auch in der Pal-Version anwählen, indem man ihn mit der *Start*-Taste auswählt (siehe VG 10/96). Ihr müßt laut Ahmet Öztürk aus Wuppertal allerdings noch zusätzlich L1+L2+R1+R2 gedrückt halten.

Robert Stückler aus A-Kapfenberg verriet uns außerdem als erster, wie man den "Juggle-Mode" aktiviert. Im Kämpfer-Auswahl-Menü hält man *Select* gedrückt, während die Spielfigur ausgewählt wird. Wenn das "VS"-Zeichen aufleuchtet (die *Select*-Taste muß übrigens weiterhin gedrückt werden), drückt man jetzt auch noch nach oben. Haltet die beiden Tasten fest, bis der Kampf beginnt, bzw. bis ein Schlaggeräusch ertönt. Nun könnt ihr eure Gegner mit einigen bestimmten (nicht mit allen) Schlägen und Combos sehr weit nach oben in die Luft befördern (engl.: to juggle = jonglieren).



! Flinke Finger

Sony Playstation

wipEout 2097

An dieser Stelle müssen wir leider die meisten Surfer unter euch bitter enttäuschen, aber bei den folgenden wipEout-2-Cheats und -Paßwörtern war unser Psygnosis-Werkspion, "IM Ingeborg", einfach einen Tick schneller (sitzt ja auch an der Quelle). Nur Christian Kreutzer aus Hilden schaffte es, darüber hinaus noch zwei weitere Cheats aufzutreiben, die nicht einmal der deutschen Niederlassung des Herstellers bekannt waren, und zwar die Kombination für den Piranha und für die Bordkanone.



Ei verbibsch, Ich glaub, mich laust ein Milka-Schwein!



Kaum zu glauben, daß Programmierer von futuristischen Rennspielen derart tierlieb sein können

Die Paßwörter werden selbstverständlich alle im Paßwortmenü, ohne irgendwelche Sperenzchen zu machen, eingegeben. Während der Eingabe der Cheats muß jedoch jeweils **L1+R1+Select** gedrückt gehalten werden.



Geile Idee: Im Tier-Cheat-Modus verwandelt sich der Piranha in einen Haifisch

Die folgenden drei Cheats werden alle im Hauptmenü aktiviert:
<u>Phantom Class:</u>
△ △ △ ○ ○ ○
<u>Piranha-Ship:</u>
× × × × ○ △ □
<u>Alle Strecken anwählbar:</u>
□ ○ △ ○ □

Die nächsten vier Cheats müssen im Spiel eingegeben werden. Am besten ist's, wenn ihr kurz pausiert und dann die Kombinationen eindaddelt. Es funktioniert aber auch während des Rennens. Nach jeder erfolgreichen Eingabe flasht der Bildschirm kurz hell auf:
<u>Unendlich Energie:</u>
△×□○△×□○
<u>Unendlich Waffen:</u>
××□□○○△
<u>Unendlich Zeit:</u>
△□○×△□○×
<u>Elimination Mode:</u>
□○×□○×△



Hier werden im Elimination-Mode eure Treffer angezeigt

Hier habt ihr die Möglichkeit ein kleines Shoot'em Up-Race zu fahren. Nach Eingabe des letzten Cheats steht euch eine Bordkanone mit unendlich Munition zur Verfügung. Ziel ist es, so viele Mitstreiter wie möglich zu eliminieren. Das Ergebnis der Ballerei wird dann nach dem Rennen angezeigt.



Paßwörter:
<u>SAGARMATHA GOLD:</u>
○○○×□×△○△□○□××
<u>+VALPARAISO GOLD</u>
○○□×□×△○△□□×△□
<u>+PHENITIA GOLD</u>
○○□△□×△○△□□△△□
<u>GARE D'EUROPA GOLD</u>
○○□△○×△○△□×□×□
<u>+ODESSA GOLD</u>
○○□△○△△○△□○△△□
<u>+TALONS REACH GOLD</u>
□○□△○△△○□□□△×□

<u>Phantom Challenge komplett</u>
□○□△○△△○□△□○△□

<u>+VOSTOK GOLD</u>
□○□△○△×○□△○×△□
<u>+SPILKINANKE GOLD</u>
□○□△○△×□×△△×○○

<u>Piranha Challenge komplett</u>
□○□△○△×□××□○△□

Als ganz besonderes Schmankerl verraten wir euch zum Schluß noch einen weiteren "tierisch" guten Cheat:

Haltet einfach sofort nach dem Einschalten der Playstation, während des "Bootens" der Konsole, L1+R2+Start+Select gedrückt. Daraufhin verwandeln sich die Raumgleiter auf wundersame Weise in völlig artfremde Rennmaschinen. Feisar wird zur Hummel, AG Systems zur Schnecke, Auricom geht als U-Boot, Qirex als rosa Schweinchen und Prototyp Piranha sinnigerweise als Haifisch an den Start.

Sega Saturn

Alien Trilogy

Wie in der letzten Ausgabe versprochen, folgen diesmal – auf dem Fuße sozusagen – die beiden restlichen Zauberpaßwörter. Der sehnlichst erwartete Unverwundbarkeits-Cheat hört auf den Namen *Funky Gibbon*, sprich, ihr gebt bei der Paßworteingabe einfach "FVNKYG1BBON" ein.

Fishing for Guns klingt vielleicht nicht ganz so spektakulär, bringt einem aber immerhin sämtliche Waffen ein ("F1SH1NGFORGVNS").

CHEATS AKTIVIERT
FUNNYGIBBON-----

CHEATS AKTIVIERT
FISHINGFORGVNS--

Sega Saturn

Magic Carpet

Und weiter geht's in der Serie der PSX/SAT-Parallel-Cheats: Derjenige aus der PS-Version verbirgt sich wie zu erwarten auch bei der Konkurrenz, nur muß man ihn anders aktivieren. Geht in den Optionsbildschirm und bewegt den Cursor zum Sound-Effect-Test. Hört euch die Sounds in der folgenden Reihenfolge an: 11, 31, 15, 5, 26, 22. Danach erscheint auch hier das bekannte Levelanwahlmenü. Während des Spielens kann man nun im Pausemodus ebenfalls weiterschummeln.

Ein Druck auf die X-Taste verleiht Zugriff auf alle Zaubersprüche, ein Druck auf Y beendet das Level, und ein Drückerchen auf Z beschert mehr Mana (sprach da Masta).

Super Nintendo

Lufia 2

Petra Maier aus Rdg., die Gütige, hat noch ein paar abschließende Wichtigkeiten kundzutun, damit ihr Telefon nicht weiter unnötig heissläuft (Erklärung siehe dickes Ende).



Drei Rätsel dieser Art haben wir schon in VG 10 und 11 aufgelöst

Ancient Cave N von Gruberik

In dieser Höhle (99 Stockwerke) kann man u.a. Ausrüstungsgegenstände von IRIS finden, die im Keller eines Hauses von Gruberik aufbewahrt werden. Die Höhle und das, was man darin findet, hängt davon ab, wie der erste Stock aussieht (verändert sich bei erneutem Betreten). Man betritt sie mit 10 Potion und ohne Ausrüstung. Die Ausrüstung, die man in den blauen Schatzkisten findet, kann behalten werden. Es lohnt sich die Höhle mehrmals zu betreten, da es die Gegenstände fast alle nicht





Roland Speiser, A- Wien



Wußtet Ihr schon, daß man die Dracheneier auch ein zweites mal finden, und dadurch beim Drachen nochmal absahnen kann ?

zu kaufen gibt. Um die Höhle verlassen zu können, muß man PROVIDENCE finden (zwischen dem 20. und 28. Stock). Es lohnt sich auch, alle Büsche abzuholzen, da darunter Felder zum auffüllen verborgen sind. Das Capsule Monster FLASH ist sehr hilfreich!

Gegenstände aus der Ancient Cave:

Apron Shield	Ruse Armor
Agony Helm	Boom Turban
Mirak Plate	Dia Ring
Flame Shield	Rune Rapier
Sky Sword	Mega Axt
Blaze Sword	Snow Sword
Gades Blade	Sizzle Sword

Die Capsule Monster findet man:

1. einzelner Baum NW von Sundletan
2. in der Ruby Cave N von Clamento
3. North Dungeon bei Bound Kingdom
4. Turm bei Narcysus
5. auf dem Berg bei Treadool
6. kleine Insel W von Barnan (nur mit dem Schiff erreichbar)
7. SW von Parcelyte in einer Unterwasserhöhle (mit dem U-Boot abtauchen)

Die VIP-Card für das Casino in Forfeit Island (O von Auralio) erhält man von Prinz Leon, wenn dieser in sein Schloß nach Auralio zurückgekehrt ist.

Dracheneier:

Hat man alle Dracheneier gefunden, kann man sich nach der Ablieferung beim Drachen erneut auf die Suche machen. Hat man die Magic Lamp und das Jewel Sonar (ortet in den Dungeons die noch vorhandenen Schatzkisten), ist dies relativ einfach. Beide Hilfsmittel können im Casino käuflich erworben werden. Sie sind zwar sehr teuer, aber ihr Geld wert.

Zu finden sind die Eier im *ersten Durchgang*:

1. Cave to Sundletan (geht nur mit Enterhaken)
2. Keller im Schloß von Alunze (Kiste)
3. In Merix (von der Tochter des Brückenbauers, wenn dieser die Brücke repariert hat)
4. North Lighthouse (Kiste zwischen die "sichtbare Tür" klemmen
5. North Dungeon bei Bound Kingdom (Kiste)
6. Dungeon (Flower Mountain) in Treadol (brüchige Wand bei Warpfeldern sprengen)
7. North Cave bei Dankirk (unsichtbarer Durchgang bei den drei nebeneinander stehenden Kisten)
8. Divine Shrine bei Eserikto

Zweiter Durchgang:

1. Cave to Sundleton (2 Eier)
2. Keller von Schloß Alunze
3. North Cave/Dankirk (2 Eier)
4. Northwest Cave bei Alunze
5. Dragon Mountain
6. Ancient Tower

Speichert vor der Ablieferung beim Drachen lieber ab, denn beim Drachen hat man die freie Auswahl:

10x Potion = 10 Speed Potion
10 Mind Potion
10 Power Potion
10 Brave

oder

20x Fruits = 20 Secret Fruit
20 Holy Fruit
20 Breeze Fruit
20 Charme Fruit
20 Dark Fruit
20 Earth Fruit
20 Flame Fruit
20 Magic Fruit

oder

Neun Power Rings (diese Ringe kann man allerdings auch kurz vor Ende des Abenteuers bei den drei Inseln, Mitte der Landkarte, finden)

oder

1 Ancient Shield (Old Shield)- können Guy oder Arty anziehen

Die Auswahl ändert sich auch bei der zweiten Ablieferung nicht.

Tower of Truth bei DURALE

Raum mit zwei Schaltern – Hinweis "nur einer ist der richtige": den rechten Schalter benutzen. Im folgenden Raum die Noten in der Reihenfolge 1 bis 5 betreten (zu 5 mit dem Enterhaken rüberziehen







Dragon Mountain

Bei den Blumen, die man mit Feuerpfeilen abschießen soll, muß man sich so oft, wie möglich, auf der Stelle umdrehen – jeder Schritt zählt, und wenn die Blumen aufblühen, kann man wieder von vorne anfangen.



Nicht nur Items sind gefragt, vor allem eure Logik ist wichtig

Sony Playstation

Madden 97

Electronic Arts würde sich selbst untreu werden, wenn nicht auch im diesjährigen Update diverse, perfekte bzw. nahezu perfekte Secret Teams in irgendeiner Rille der CD vesteckt wären. Ein einziger Code, den übrigens Max Burckhardt einschickte, erschließt euch heuer gleich acht geheime Mannschaften. Wählt "EXHIBITION" an und gebt im

















"USER-RECORDS"- Menü als Namen einfach nur **TIBURON** ein. Drückt euch per O-Taste jetzt wieder bis zur Team-Auswahl zurück, und drückt solange nach links oder rechts, bis vor bzw. nach dem All Madden-Team die neuen Logos auftauchen: Tiburon, EA Sports, NFC, AFC, All 80's, All 70's, All 50's & 60's und Madden All Time.

Sega Saturn

Madden 97



Wo die Geheim-Teams hier abgeblieben sind, weiß zwar keine Sau, dennoch hat unser Patrick bei der Sega-Version immerhin schon einen "Video Player" ausfindig gemacht. Wollt ihr alle FMVs auf der CD betrachten, dann haltet gleich vom Einschalten der Konsole an die L-Taste gedrückt.

Sega Saturn

Destruction Derby

Gebt als Paßwort "!DAMAGE!" ein. Eure Karre kann im Championship-Modus nicht mehr beschädigt werden. Die Ausrufezeichen sind wichtig!

Sega Saturn

Athlete Kings

Tausendsassa Esra Hogeback aus Bremen, der mit seinem neuen PC für uns sogar ein T-Shirt bedruckt hat (echt ehrlich!), legte die folgenden athletischen Hilfestellungen seinem Päckchen mehr beiläufig bei:

100-Meter-Lauf

Vier Sekunden nach "Get Set" wird gestartet, dann A+C gleichzeitig drücken. Kurz vor dem Ziel den C-Button drükken, so daß ihr die Arme noch vor der dem "Rest" über die Linie befördert.

Ein scheues, männliches Reh aus Kassel, das seinen Namen hier nicht genannt haben will, hat uns zwei lustige Cheats zu dieser Disziplin mitgeteilt. Drückt ihr, wenn die Ansagerin zu sprechen anfängt, oben, links, unten, rechts, X, dann hüpfen die Teilnehmer zur Ziellinie, anstatt zu rennen. Möchtet ihr lieber purzelbaumschlagenderweise ans Ziel gelangen, dann drückt stattdessen oben, links, unten, rechts, Y, oben, links, unten, rechts, X.

Hochsprung

Den A- und C-Knopf abwechselnd drücken. Beachtet die weißen Linien auf dem grünen Boden, die den Raum unterteilen. Nach der letzten weißen Linie solltet ihr möglichst genau an der "75%-Marke" abspringen (unterteilt den verbleibenden Raum im Geist in vier Teile und versucht etwa zu Beginn des letzten Viertels abzuspringen). Ein Absprungwinkel von 53° oder höher



2.50 m sind hier locker drin

bringt zusätzliche 20cm. Zieht das Steuerkreuz sofort, nachdem ihr den B-Knopf losgelassen habt, nach unten, um die Beine hochzuziehen.

Weitsprung

A und C abwechselnd drükken, aber darauf achten, daß die Power-Leiste voll wird. Je näher man dem roten Bereich der Absprunglinie ist, desto weiter springt ihr, und zwar in einem überproportionalen Maß. Der Winkel sollte zwischen 22 und 27 Grad liegen (ein höherer Wert ist meist besser). Nach der Mitte des Fluges nochmal B drücken, um die Beine nach vorne zu werfen.

Kugelstoßen

Wenn der Power-Balken einen bestimmten Punkt überschreitet, nimmt auch hier die Weite überproportional zu. Der Balken schlägt immer auf zwei Arten aus. Einmal schlägt nur der erste und dritte voll aus

und beim anderen Mal die ersten drei. Wenn ihr die Tasten A und C betätigt, schlägt er jedes Mal voll aus. Dabei wird er allerdings schneller und es wird schwieriger, den Balken genau zu treffen. Der Abwurfwinkel sollte 45° oder leicht darunter betragen.

110-Meter-Hürdenlauf

A und C gleichzeitig und immer kurz vor den Zahlen B drücken; vor dem Ziel dann den C-Knopf



400-Meter-Lauf

"Go" ertönt auch wieder nach vier Sekunden. A und C müssen gleichmäßig abwechselnd, immer im selben Takt gedrückt werden. Am besten ist es, wenn der Power-Balken etwas über dem dritten Energie-Balken liegt. Wenn ihr euch in der letzten Kurve bei der Markierung die Zeiten merkt, könnt ihr bereits abschätzen, ob es sich lohnt Gas zu geben oder nicht (33.00 ist sehr schnell). Am besten ist es natürlich, wenn sich das letzte "Brikett" fast aufgelöst hat; ist aber immer ein Spiel mit dem Feuer.

Diskuswerfen

Mit dem Joypad ist es ziemlich schwierig den Power-Balken hochzubekommen. Jeder muß die für sich selbst günstigste Technik herausfinden. Mit den L- und R-Tastern kann man den Blickwinkel nach dem Abwurf verändern (geht auch beim Kugelstoßen).

1500-Meter-Lauf

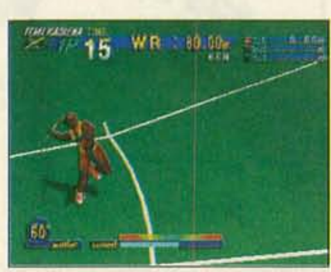
A und C abwechselnd knüppeln, damit die Power-Leiste ziemlich voll ist – bis der rote Balken fast aufgebraucht ist. Merkt euch vorher, wie lange ein Balken benötigt, bis er verbraucht ist (danach gar nichts drücken, bis die Energie-Leiste wieder voll ist). Bleibt immer innen und laßt euch möglichst von den anderen Läufern anschubsen. Nach der letzten Kurve nur noch mit den letzten beiden Balken arbeiten.

Stabhochsprung

A- und C-Buttons abwechselnd drücken. Erst nach dem Strich B drücken, damit sich der Stab dann senkt, wenn der "Einstichkasten" auftaucht. A und C weiter drücken. Den B-Knopf zum Loslassen des Stabs eher früh drücken. Der richtige Zeitpunkt ist hier extrem wichtig. Wenn ihr zum Beispiel volle Leisten habt und 6,10 m reißt, müßt ihr früher loslassen. Wenn der Stab beim Loslassen nicht ganz senkrecht war, später B drücken.

Speerwerfen

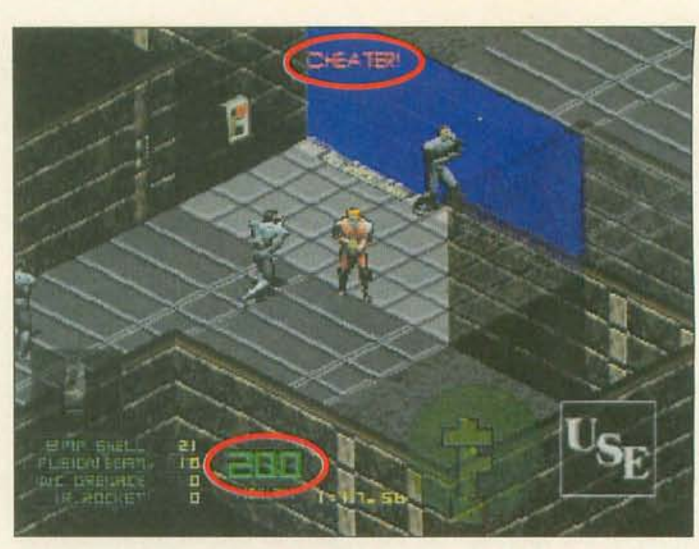
Um die Power-Leiste aufzufüllen, A und C gleichzeitig drücken (beim grünen Bereich kann man bereits aufhören). Achtet wieder auf die Striche am Boden und drückt ca. ein Drittel vor dem letzten Strich den B-Knopf. Der richtige Absprungpunkt bringt erneut überproportional mehr Weite.



Das Luftschiff, das beim Kugelstoßen und Diskuswerfen zu sehen ist, läßt sich übrigens mit den L- und R-Tasten vom zweiten Joypad steuern.

Sony Playstation
Project Overkill

Mr. PR Fabri verdanken wir bereits die ersten drei Cheats zu Konamis schauerlich-schöner Blutvergiesserei. Ihr könnt diese während des laufenden Spiels (wie bei *Descent*) eingeben, oder das Spiel pausieren und im Pausenmenü den Cursor auf "Review Mission" setzen und den oder die Codes dann dort eingeben.



Habt Ihr einmal geschummelt, geht das "Cheater" nie mehr weg

Energie auf "200" erhöhen:

□ gedrückt halten, dabei O, ×, △ drücken, □ wieder loslassen, dann O gedrückt halten, dabei □, ×, △ drücken und zum Abschluß O wieder loslassen.

Für kurze Zeit unsichtbar:

△ gedrückt halten, dabei □, O, O □ drücken, △ wieder loslassen, dann × gedrückt halten, dabei △, △ drücken und zum Abschluß × wieder loslassen.

Höhere Geschwindigkeit:

△ gedrückt halten, dabei O, O, □ drücken, △ wieder loslassen, dann × gedrückt halten, dabei △, △ drücken und zum Abschluß × wieder loslassen.

Sega Saturn
Story of Thor 2

Markus Schnittka aus Kulmbach hat neben seinen obligatorischen monatlichen Zeichnungen auch mal wieder einen Cheat rüberwachsen lassen. Es handelt sich hierbei um den versteckten Zweispielermodus von SoT2. Jawoll, richtig gehört! Öffnet während des Spiels einfach das Waffenmenü (Taste Z) und haltet dabei X und L gleichzeitig. Laßt dann alles wieder los, und schon fällt ein Leon-Double vom Himmel, das, bzw. der mit Pad 2 gesteuert wird (auf die gleiche Weise laßt ihr es auch wieder verschwinden). Ihr könnt das Double als Kletterhilfe für Leon oder als Kampfgefährten benutzen. Obelisken ansprechen und Gegenstände aufnehmen kann Player 2 allerdings nicht. Die Treffer werden von der Kraftleiste des "Originals" abgezogen.

Sony Playstation
Formel 1

Fabris Patrick war auch mit den letzten Secrets wiedermal am schnellsten.

Eigentlich sind diese gar nicht groß erwähnenswert. Der Vollständigkeit halber sollen sie aber andererseits auch nicht unerwähnt bleiben. Die Cheats werden genau wie die übrigen aus der letzten VG im "Race Qualify"-Screen (letzter Bildschirm im Auswahlmenü) bei **gedrückter Select-Taste** eingegeben:

GIBBERISH MODE ACTIVATED

Gibberish Mode

links, Kreis, oben, unten, unten, rechts, Kreis, Quadrat, Quadrat

Wurde der Cheat schnell genug eingegeben, erscheint daraufhin der Schriftzug "Gibberish Mode Activated". Während des Rennens läßt der Kommentator per Zufallsgenerator seine Sprüche auf den Spieler los. Es gibt

nichts Nervigeres: “Oh nein, es ist Schuhmacher! Das ist ein Benetton! Ich bin sicher, daß sie sich berührt haben! Jean Alesi!....

GERMAN MODE ACTIVATED

German Mode

unten, oben, links, links, Quadrat, Kreis, ×

Wer bei Murray Walker Heimweh bekommt und ohne neu booten zu müssen, muttersprachliche Kommentare anhören will, der gibt diesen Cheat ein. Wer auf deutsch spielt, für den ist der Trick ohnehin wertlos. Laut Patricks Hex-Editor existiert auch noch ein Italian, Spanish, English und French Mode, aber das macht ja nichts.

P.S. Wer das Replay beschleunigen möchte, hält einfach die ×-Taste gedrückt.

Sony Playstation

Sim City 2000

Wenn ihr hier mal eben ‘ne schnelle Mark machen wollt, dann folgt brav unseren Anweisungen: Klickt das City-Info-Icon an und wählt das Dollar-Zeichen aus. Bei gedrückt gehaltener R1-Taste gebt ihr nun die Kombination ×, ○, △, □ ein. Laßt die R1-Taste jetzt los und gebt den selben Code (×, ○, △, □) nochmal mit gedrückt gehaltener L1-Taste ein. Danach wiederum die L1-Taste loslassen und das gleiche Spielchen mit der R2-Taste (R2 gedrückt halten, ×, ○, △, □, R2 loslassen) und dann mit der L2-Taste (L2 gedrückt halten, ×, ○, △, □, L2 loslassen) wiederholen. Zur Bestätigung gibt’s ein Geräusch und $ 1.000.000.

Sega Saturn

Sim City 2000

Auch hier haben die Programmierer netterweise eine Möglichkeit vorgesehen, wie sich der zur Verfügung stehende Geldvorrat auf wundersame Weise vermehren läßt. Pausiert einfach euer Spiel und drückt während der Pause nacheinander A, Z, X, Y.

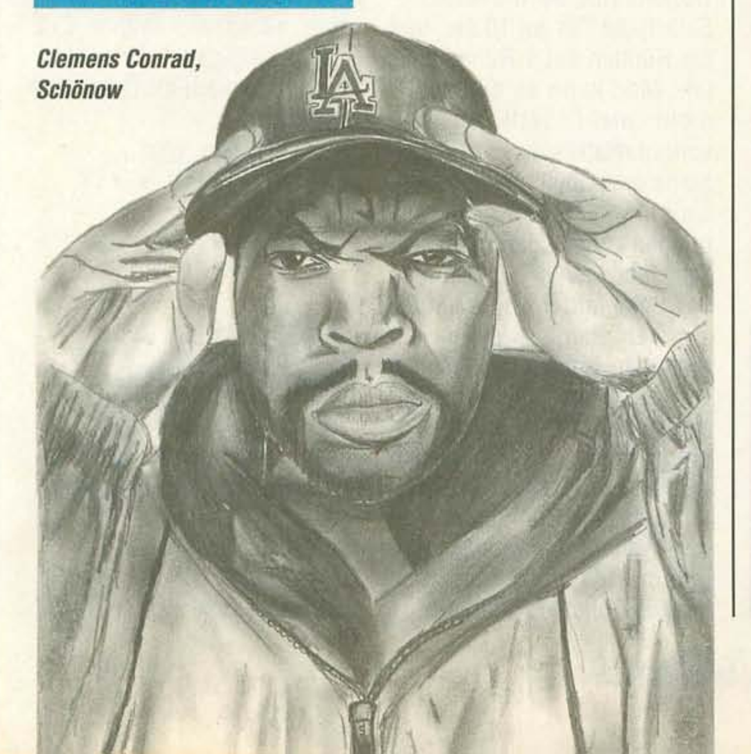
Sony Playstation/ Sega Saturn

NFL Quarterback Club 97

Fairer geht’s nicht: Auch für die Madden-Konkurrenz haben wir bereits dank unseres Spengener Vielfaxers Patrick die ersten Cheats auf Lager. Bei beiden Versionen werden die

GALERIE 2

Clemens Conrad, Schönow



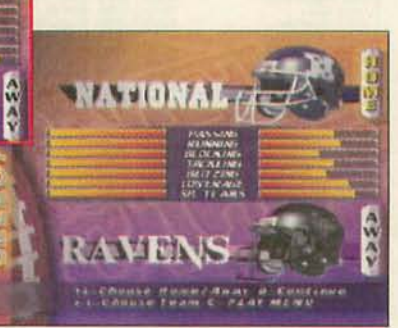


Hier erkennt man recht gut die Auswirkungen des – mitlerweile fast schon obligatorischen – Big-Player- und Small-Player-Cheats

betreffenden Tastenkombinationen im Team-Select-Menü des Preseason-Modus eingegeben. Nach jeder korrekten Eingabe ertönt ein leiser "Swoosh". Die PSX-Codes stehen jeweils in der ersten, hellblauen, die der SAT-Version in der dunkelblauen Zeile.

Minen auf dem Spielfeld
L1 L1 L1 R1 L1 L1
× × × Z × ×
Dauer-Turbo
L1 L1 L2 △ L1 △
× × R Y × Y
Team wird zum Looserteam
L1 L1 △ R2 L1 △
× × Y R × Y
Big-Player-Mode
L1 L1 R1 △ L1 R1
× × Z Y × Z
Small-Player-Mode
L1 L1 R1 R1 L1 R1
× × Z Z × Z
Quarterback wirft 100 yards
L1 L1 R1 R2 L1 R1
× × Z R × Z
Zeitlupengeschwindigkeit
L1 L1 L2 R1 L1 L2
× × R R × R
AFC- und NFC-Team
L1 L1 L1 △ L1 L1
× × × Y × ×
Iguana- und Acclaim-Team
L1 L1 L2 R2 L1 L2
× × R R × R





Bei den Special-Teams sind die Eigenschaftswerte natürlich in Bestform, wie sich's gehört!

Sega Saturn

Bubble Bobble

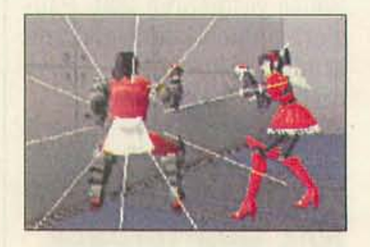
Thomas Bauer aus Kist hat eine interessante Entdeckung gemacht:

Schafft ihr es, die ersten 20 Welten ohne Lebensverlust zu meistern, erscheint in Welt 20 oben, wo die weißen Kerle rumturnen, eine Tür (macht nicht gleich alles kaputt, sondern wartet solange, bis sie auftaucht). Betretet ihr den Raum dahinter, gelangt ihr in eine Stage, in der nur Diamanten rumliegen. Dabei wird außerdem Welt 21 übersprungen. Falls ihr nochmal 10 Welten übersteht, ohne ein Leben zu verlieren, erscheint noch so eine Tür in Welt 30 und dann wieder in Welt 40 (bis man eben ein Leben verliert). Erreicht ihr die Spezialtür in der fünfzigsten Welt, dürft ihr gleich die nächsten 20 Level überspringen und kommt dann in Welt 71 heraus.

Sega Saturn

Fighting Vipers

Wenn man möchte, daß Honey beim Verlust ihrer Rüstung auch das Röckchen verliert (du lüsterner Patrick Fabri, du), sollte man das Spiel im *Hyper Mode* auf Stufe "Very Hard" mit ihr durchspielen. (Für alle, die es nicht abwarten können: Wenn man bereits im Besitz des "Options+"-Menüs ist, für Player 1 "No Damage" auf "On" stellen, und in den *Game*





Options (die beim Charakter-Select) die Zeit auf 10 sec. und die Runden auf 1 Runde stellen. Man kann so eigentlich nicht mehr verlieren und kommt relativ schnell zum Ziel. Sollte man doch mal verlieren, weil man keinen Schlag anbringen konnte, darf man auch Continues benutzen.) Hat man das Spiel nun im *Hyper Mode* auf "Very Hard" durchgespielt, muß man einfach noch einmal ein *Arcade*-Spiel mit Honey beginnen. Wenn sie nun ihre Rüstung verliert, ist sie nur noch mit BH und Tanga bekleidet. Ihr könnt die Rüstung im Hyper-Mode auch absprengen, indem ihr gleichzeitig nach hinten+ Punch+Kick drückt.

Sega Saturn

Toshinden URA

Michael Pruchnicki aus Herscheid hat uns vor allen anderen mit den beiden Boß-Cheats versorgt, die Takara ja bisher schließlich in jede Toshinden-Version mit eingebaut hat. Jeder, der TSD - "Ultimate Revenge Attack" (was für ein Schwachsinn !) auf Level 8 geschafft hat, kennt bereits den Code für *Wolf* und *Replicant*. Drückt im Titelbild, während die Schriftzeile "Press Start Button" noch blinkt, nacheinander schnell A, B, Z, X, Y, C. Ein "Pling"- und "K.O."-Sound bestätigen, daß es geklappt hat. Nun könnt ihr beide sowohl im 1 Player-, als auch im VS-Mode anwählen.

Doch jetzt zu dem wahren Geheim-Cheat: A, B, Z, X, Y, C, -Pling, K.O.- A, Z, C, X, B, Y, -Pling, K.O.- A, Y, C, X, B, Z -Pling. K.O. Schon sind neben *Wolf* und *Repli* auch *Sho* und *Vermillion* anwählbar. Die Reihenfolge dieser drei Codes muß unbedingt eingehalten werden. Der zweite Code bewirkt übrigens, daß ihr die Secret Moves ab jetzt auf die Tasten C und Z legen könnt (kann mit der Kombination A, B, C, X, Y, Z wieder deaktiviert werden). Pausiert ihr das Spiel im Kampf, kann durch Druck auf Z eine Hilfeseite aufgerufen werden, die (fast) alle normalen Special Moves offenlegt. Die Overdrive Moves kann man auslösen, indem C+Z gleichzeitig gedrückt werden. Fehlen nur noch die Desperation Moves:

Replicant, Sho, Wolf:
→ ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → ,Y
Vermillion:
← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → ,Y

Sony Playstation

Gunship 2000

Kurz und schmerzlos: Für den angegebenen Effekt während des LOADING-Bildschirms die folgenden Tastenkombinationen gedrückt halten:
Mehr Munition/Waffen: L1+R1
Unverwundbarkeit: R1+R2

Sega Saturn

Nights

Andreas Hanisch aus Ködnitz/Kauerndorf hat in der zweiten Welt von Claris, im Mystic Forest, eine versteckte Höhle ausfindig gemacht. Zu ihr gelangt man, indem man im dritten Kurs bis zur größten Erhebung, auf der ein kleiner Pavillon steht, fliegt. Um den Pavillion herum sind vier Schalter positioniert. Nur einer von ihnen darf betätigt werden. Daraufhin öffnet sich die Steintür in der Mitte, die eine Höhle mit vielen Sternen und einer Banderole freigibt.

Saturn-Besitzer, die auch noch einen High-End-PC besitzen, können ja mal die Nights-CD in ihr PC-CD- Röm einlegen. Im "EXTRA"-Ordner schlummern einige nette Artworks (wahlweise in 256 oder 16 Mio Farben), die sich unter Win 95 ganz gut als Desktop-Hintergrundbilder mißbrauchen lassen.



Ein ungewöhnlicher Anblick in der VG, aber Win 95 macht's möglich

Sony Playstation

NBA In The Zone

David Ekwegba aus Buchholz hat drei in der Anleitung verschwiegene Aktionen auf den Punkt gebracht.

1. Trifft euer Ball nicht gleich, könnt ihr euch direkt unter den Korb stellen und versuchen den wegspringenden Ball mit einem Slam Dunk (□-Taste) wieder in den Korb zu stopfen.

2. Wollt ihr dem Publikum mit einem Alley Oop einheizen, dann postiert euch in der Wurfzone und drückt □+×, wenn sich der ballführende Spieler unter dem Korb befindet.

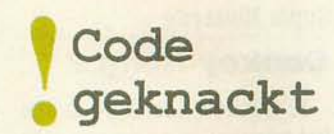
3. Drückt im Laufen △, um die Gegner auszudribbeln.

Super Nintendo

Donkey Kong 2

F. Häckert aus Gronau Epe, hat tatsächlich noch was völlig Neues rausgefunden:

Wer nicht genug Krem-Münzen besitzt, gelangt nie durch die verlorene Welt und schon gar nicht ins Krokodilmaul. Die Lösung dieses Problems liegt am Anfang des ersten Levels verborgen. Geht vom Oberdeck direkt hinunter in K. Rools Kajüte. Bleibt stehen und nehmt nicht den roten Luftballon. Geht wieder hinaus, lauft nach rechts, springt über die beiden ersten Bananen bis hin zum Krokodil mit der ersten Bananenstaude. Sammelt diese ein, kehrt um, springt wieder über die beiden Bananen und nehmt jetzt den roten Ballon. Wiederholt die vorige Prozedur und wartet diesmal in der Kajüte, bis eine Krem-Münze erscheint. Ergreift sie und wartet, bis ihr 75 Münzen habt. Gut, oder?



Täglich erstrecken sich neue Zahlenketten über meinen Desk. Trotz der Sortiererei jauchze ich vor Freude über jeden Code, den ihr mir auftischt (zumindest sage ich das)

Sony Playstation

Die Hard Trilogy



Martin Zwalina/ Dortmund und Patrick Fabri aus Spenge haben sich bereits kräftig auf Fox' Spielwiese ausgetobt und uns diverse Paßwörter sowie einen kleinen Cheat eingeschickt.

Die Codes müssen bis zum letzten Zeichen eingegeben werden, auch wenn ein Zeichen bei der Passworteingabe bereits vorgegeben ist. Nach korrekter Eingabe erscheint die Meldung "OFFICIAL GAME CODE".Ein "_" steht übrigens immer für 'ne Leerstelle

"NAKATOMI" LEVEL CODES

Jeder der Codes ergibt 15 Leben und 999 Munition sowie 25 Granaten

Will man die gesamte Munition (999) benutzen, darf man während des jeweiligen Levels nicht die Waffe wechseln, da man sonst die 999 Munition verliert. Das Spiel schaltet in diesem Fall immer automatisch auf die Standardmunition der jeweiligen Waffe um, die man während des Levels auswählt.

LEVEL 2 "RECEPTION"
5% gelöst
15 Leben
MP5 Sub Maschinengewehr
999 Munition
25 Granaten
ZN1!6HTWZJ!HF
GK5N5W7CX7JZR
V!CYHPZRV!CXH
KZRV!CYHPZRVJ





LEVEL 3 "CONSTRUCTION"
10% gelöst
15 Leben
MP5 Sub Maschinengewehr
999 Munition
25 Granaten
T41X_3_4TD1DP
5B9W974MM6DT7
4XMLG9T74XMMG
FT74XMLG9T74J

LEVEL 4 "OFFICE"
15% gelöst
15 Leben
M60 Maschinengewehr
999 Munition
25 Granaten
Q_1WSX3WQK!CD
!6FSS!M1FFPQ2
SC1D5JQ2SC1F5
NQ2SC1D5JQ2S_

LEVEL 5 "MAINTENANCE #1"
21% gelöst
15 Leben
M60 Maschinengewehr
999 Munition
25 Granaten
Y41!ZDT3YJMZZ
Y!BPYY6MW7DY7
NZMVH9Y7NZMWH
FY7NZMVH9Y7NJ

LEVEL 6 "COMPUTERS #1"
26% gelöst
15 Leben
Assault Rifle
999 Munition
25 Granaten
F8279HY3FLM6X
15K1!TGNWWHF9
P6NVMBF9P6NWM
GF9P6NVMBF9P_

LEVEL 7 "EXECUTIVE #1"
31% gelöst
15 Leben
Assault Rifle

INSERENTENVERZEICHNIS

Ein Teil dieser Ausgabe enthält einen Aufkleber der Firma Virgin, Hamburg

999 Munition
25 Granaten
74225VHK7WVMW
H7GRVLCLH1X74
XMLG9T74XMLH9
Y74XMLG9T74XJ

LEVEL 8 "CONSTRUCTION #2"
36% gelöst
15 Leben
Assault Rifle
999 Munition
25 Granaten
TN1ZN9JCSJ_XL
7X5R9N4WL68TR
6XWMGFTR6XWLG
9TR6XWMGFTR6J



LEVEL 9 "OFFICE #2"
42% gelöst
15 Leben
Assault Rifle
999 Munition
25 Granaten
H425H75XGGVRV
BXK479!L!3XH5
XRLZCTH5XRL!C
YH5XRLZCTH5XJ

LEVEL 10 "BALLROOM"
47% gelöst
15 Leben
M60 Maschinengewehr
999 Munition
25 Granaten
3D231ZZ!23CK!
8BS_QV9Q7JZ3D
FKQ6SW3DFKQ7S
!3DFKQ6SW3DFJ

LEVEL 11 "MAINTENANCE #2"
52% gelöst
15 Leben
Assault Rifle
999 Munition
25 Granaten
W82GN88TVSCFX
WCM79Q5PRZ!WC
FFPQQVWCFFPRQ
ZWCFFPQQVWCF_

LEVEL 12 "OFFICE #3"
57% gelöst
15 Leben
MP5 Sub-Maschinengewehr
999 Munition
25 Granaten
942RCHX88Z14N
RL3WL4XLM2D95
4NLLB9954NLMB
F954NLLB9954J

LEVEL 13 "CONSTRUCTION #3"
63% gelöst
15 Leben
M60 Maschinengewehr
999 Munition
25 Granaten
TJ2HGH_DSD1DP
Z_VN45NTLG9TM
6DTM6DTM6DTL6
8TM6DTM6DTM6_

LEVEL 14 "VAULT"
68% gelöst
15 Leben
Assault Rifle
999 Munition
25 Granaten
DX22HW5SGZPQ7
_Z5NGQZGSM2DY
MQGTW7DYMQGSW
3DYMQGTW7DYMJ

LEVEL 15 "COMPUTERS #2"
73% gelöst
15 Leben
Shotgun
999 Munition
25 Granaten
BX21PND98VGP_
4ZB1QDYGNLLBY
CPGPVRBYCPGNV
MBYCPGPVRBYCJ

LEVEL 16 "EXECUTIVE #2"
78% gelöst
15 Leben
M60 Maschinengewehr
999 Munition
25 Granaten
XJ2BXT9SZXPG5
DJ6S_Z69SH1XM
LG9T74XMLG9S7
XMLG9T74XML

LEVEL 17 "OFFICE #4"
84% gelöst
15 Leben
M60 Maschinengewehr
999 Munition
25 Granaten
RS2GX9C5P9SCJ
S3X65LMYGYWRV
!CYHPZRV!CYGP
VRV!CYHPZRV!_

LEVEL 18 "MAINTENANCE #3"
89% gelöst
15 Leben
Shotgun+ Explosiv-Munition
999 Munition

Lukas Geissmann, CH-Zofingen





25 Granaten
FS237Z5NHGKQR
871JV7ZXVWCFT
R6XWMGFTR6XVM
BFTR6XWMGFTR_

LEVEL 19 "COMPUTERS #3"
(letztes Level)
94% gelöst
15 Leben
Assault Rifle
999 Munition
25 Granaten
B42_RJ498VGPC
7S8DVXY2P2NB5
8P2NBKB58P2PB
PB58P2NBKB58J



"DULLES AIRPORT"
"NEW WING" LEVEL 2
12% gelöst
5 Leben
14_JJ2JB144JL
289144JB__F1_
4JLKT3GS9_L38
F144JL289144J

"TUNNEL" LEVEL 3
25% gelöst
5 Leben
SS_XHKG5SW3DF
KQ6SW3F!QQ1SM
3DDQRNCCVDFJQ
2SW3DFKQ6SW3_

"RUNWAY" LEVEL 4
37% gelöst
5 Leben
F416QVMBF5NQL
VC9F5NNSLCHF9
NQM1W6TDP6LWC
FF5NQLVC9F5NJ

"PLANE INTERIOR" LEVEL 5
50% gelöst
5 Leben
N__V38Y3N2JB1
85_N2J955Y1NL
JB_1L4Q7TV195
4N2JB185_N2J_

"CHURCH" LEVEL 6
62% gelöst
5 Leben
8N_N8KL68P2NB
KB58P2RQ!L581
2NB698681NBJB
18P2NBKB58P2J

"SNOWMOBILE CHASE"
LEVEL 7
75% gelöst
5 Leben
8D142J2_8F1N6
JV38F1JJ3B_8P
1N7BGCBSV46KV
78F1N6JV38F1J

"PLANE INTERCEPT" LEVEL 8
(letztes Level)
87% gelöst
5 Leben
N_1B58Y3N2JB1
85_N2JHHXP2NZ
JB_76LXXNV195
4N2JB185_N2J_

"NEW YORK"
Jeder der Codes bewirkt 9 Leben und 9 Turbos!

"CENTRAL PARK #1"
12% gelöst
XJ1GFT!7XMLG9
T74XMLD3K72X!
LG82RC8VMZKSH
HXWQZWM7GVHSJ

"CHINATOWN #1"
25% gelöst
T81XMLG9TC5DP
LQBTC5G!VQDT7
5DN965F24Y7QQ
7TW1X6CK5JV6J



"DOWNTOWN #1"
37% gelöst
ZS1!CYHPZWWHF
YRQZWWF7PRJZR
WHD67TBLVY7QR
TZ3!!!BK!_2BJ

"CENTRAL PARK #2"
43% gelöst
KS28P3DFKV78Y
3NGKV7BRCN8KQ
78XS415M6VCC4
_K63SGSJDFD2J



"CHINATOWN #2"
50% gelöst
Z41!5XRLZ7S!3
XHKZ7SY9NHRZC
S!27!ZBGTD7LR
J!7XHK!CVWFG_

"URBAN #2"
62% gelöst
!81!MZHT!CYHP
ZRV!CYF!QRX!7
YHN57PC2XX9MH
TZ3T!7VPFC4H_

"DOWNTOWN #2"
68% gelöst
5422VBKB54NLL
B9954NJS29H58
NLMKT6KFP6VT1
C48J2198NRN6J

"AQUADUCT #1"
75% gelöst
S82DFJG1SC1D5
JQ2SC1GHSQ4S7
1D4C6FD2_SM_6
7TW5XQ4QGC62_

"WHARF"
81% gelöst
7N23LHKZ7NZMV
H9Y7NZKJ79W7S
ZMWNTLMY!6ST9
T6_V38MH9T9RJ

"AQUADUCT #2"
87% gelöst
8J24_KV78K248
K248K262T228Y
249BLCXS3K66L
3996NV535LHKJ

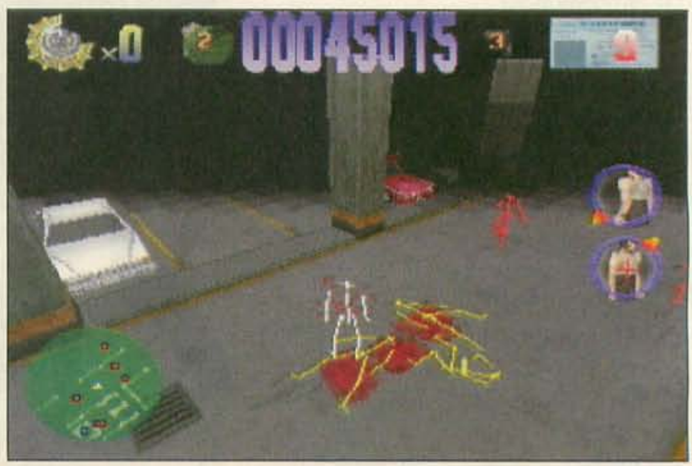
"SIMON GRUBER"
(END-LEVEL)
100% gelöst
9N24LMLG9P6NV
MBF9P6QJWBC9T
6NW8V2YX72L82
C89248C9MQZN_



Nach dem Durchspielen erhält man ja bekanntlich eine "geheime" URL (http://www.foxinteractive.com/secrets), auf der einige verschlüsselte Cheats zu finden sind. Die ersten beiden von Patrick R.F. dekodierten Cheats, gehen folgendermassen: Pausiert das Spiel während Episode 1 von Die Hard, haltet die R2-Taste gedrückt und drückt dabei 10 mal die △-Taste, gefolgt von viermal nach rechts. Dadurch wird der Skeleton-Mode aktiviert. Alle Akteure verwandeln sich nun in Strichmännchen.

Der zweite Trick ist ebenfalls für Teil 1 (Die Hard) bestimmt. Auch er wird bei gedrückter R2-Taste im Pausenbildschirm eingegeben: ↓, □, △, ↓. Alle abgeschossenen Gegner entschweben dem Bildschirm daraufhin sanft als Engelchen.

In der Weihnachtsausgabe geht's dann weiter mit Unverwundbarkeit und Map-Editor..



Im Skeleton-Mode sehen alle Mitwirkenden ziemlich erbärmlich aus

Super Nintendo

Die Schlümpfe 2



Zum Glück halten die Schlümpfe dem alten Nintendo noch die Treue und sind nicht auch bereits zu leistungsfähigeren Konsolen übergelaufen. Zwei Codes hätten wir anzubieten; herausgefunden hat sie Patricia Skerath aus Bochum:



NORDAMERIKA



AUSTRALIEN

Sony Playstation/Sega Saturn

Blazing Dragons

In letzter Minute trudelte diese hübsche Lösung bei uns ein, daher steht sie auch etwas abseits. Christian Sobota aus Bielefeld ist neuer König von Gammelpot. Im folgenden beschreibt er seinen Werdegang, bzw. wie auch ihr es packt:

Funzels Zimmer:
Schwanzwärmer, Erfinderbuch, Kerzenleuchter und Glas mitnehmen.

Küche (Mop, Salatbesteck):
Steckt den Kerzenleuchter auf die Teekannen und verbindet das dann mit dem Schwanzwärmer. Der Mop kommt an das Rad mit den Krügen.

Königszimmer:
Pfeifenreiniger, Monatsausgabe für Monarchisten

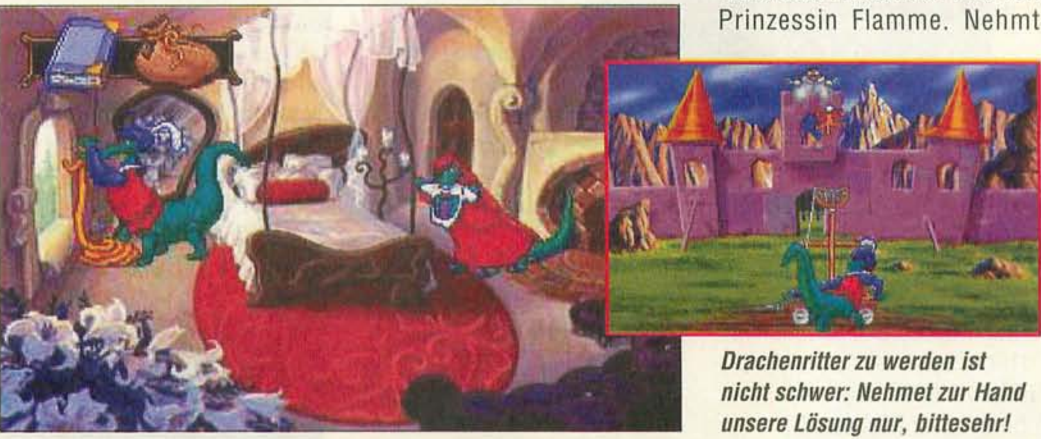
Flammes Zimmer (Haarwuchs- mittel):
Sperrt Flammes Kuß in Pawlows Glas ein.

Information:
Holt euch die Landkarte.

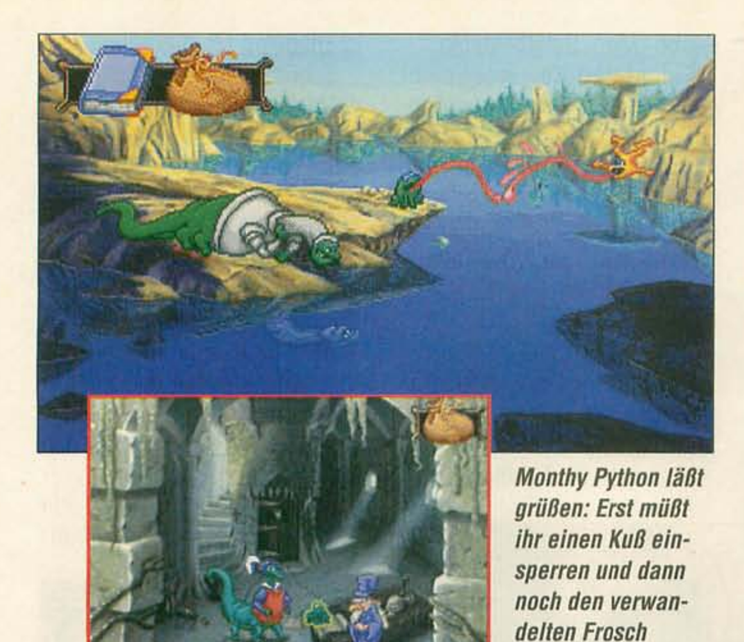
Irrenanstalt (Zauberbohne):
Schüttet Rapunzel das Haarwuchsmittel über die Birne, nehmt die Haare und tauscht das Mittel gegen die Schere

Garten:
Vergrabt die Zauberbohne und nehmt die Kohle von der Gasflamme

Vor dem Turnierplatz:
Benutzt den Pfeifenreiniger mit den Termiten und geht in Richtung Irrenanstalt. Dort gebt ihr dem Rattenfänger den Pfeifenreiniger und dem verwandelten Frosch den Kuß von Prinzessin Flamme. Nehmt



Drachenritter zu werden ist nicht schwer: Nehmet zur Hand unsere Lösung nur, bittesehr!



Monthy Python läßt grüßen: Erst müßt ihr einen Kuß einsperren und dann noch den verwandelten Frosch beglücken

den Frosch und laßt Sir Brennefield frei. Von ihm bekommt ihr dann ein rotes Band.

Tümpel:

Setzt den Frosch zu seinem Artgenossen und nehmt von Sir Lohe den Spiegel.

Übungsplatz (Katzapult):

Knallt 9 von 10 Rittern ab und ihr bekommt eine Katze

Wäldchen (Hügel):

Schmeißt dem Hund die Katze vor die Füße und nehmt den Knochen. Jetzt seid ihr Sir Lanzenlos' Knappe. Nehmt die Heugabel und das Waschpulver (Seife).

Flammes Zimmer:

Hängt Rapunzels Haare aus dem Fenster und verhelft Flamme dadurch zur Flucht

Kanzlers Zimmer (Adler & Dodostempel, Salzcracker):

Holt euch euren Sack zurück und seht euch das Buch vom Kanzler an. Ihr müßt dem Dodo folgen, um die holde Prinzessin Flamme zu finden. Der König läßt euch jedoch nicht eher gehen, bis ihr ihm seine Tochter bringet. Geht in die Bibliothek und verlangt das Buch "Beherrschung der Schwachen ohne Reue".



Nehmt dann den Staubwedel und laßt euch von Dreifuß hypnotisieren. Geht erneut zu Dreifuß und laßt euch wieder hypnotisieren. Diesmal zückt ihr den Spiegel und haltet ihn auf Dreifuß. Gebt ihm dann noch den Kleiderkoffer von Prinzessin Flamme und schon könnt ihr das Schloß wieder verlassen, um den Dodo zu suchen. Vergeßt nicht das löchrige Bettlaken aus Flammes Zimmer.

Dorf:

Benutzt die Heugabel mit dem Maulwurf, und schon habt ihr ihn. Das löchrige Bettlaken hängt ihr über die Maissträucher. Steckt den Mais ein und kitzelt den Pizzabäcker mit dem Staubwedel. Jetzt könnt ihr euch auch den Pizzaschieber nehmen.

Vor dem Turnierplatz:

Quatscht den Arbeiter so lange voll, bis er eine Pause macht. Grabt den Maulwurf unter den Schildpfosten ein. Jetzt ist das Schild so niedrig, daß ihr euch endlich die Stelzen schnappen könnt.

See Ohe:

Benutzt nun die Stelzen, um über den See zu gelangen. Zieht das Schwert aus der Waschmaschine, stellt den Schongang ein und füllt den Mais in die Waschmaschine. Heraus bekommt ihr getrockneten Mais. Vergeßt nicht, das Ruder mitzunehmen.

Wald:

Um den Jäger davon abzuhalten den Dodo zu töten, müßt ihr in der Bibliothek den Dodostempel auf das Blatt mit den geschützten Tierarten hauen. Nun wird der Jäger verhaftet, und ihr könnt dem Dodo weiter folgen.

Vor dem Gasthaus:

Benutzt die Kohle, um die Sir- George-Puppe zu verbrennen. Ihr bekommt jetzt ein Ruder und die Sir-George-Maske. Diese reibt ihr durch den Mist, der im Wagen liegt.

Gasthaus:

Quatscht den Muskelprotz an und gewinnt den Tanzwettbewerb. Jetzt bekommt ihr die Comics. Draussen gebt ihr dem Kricketmann die Salzcracker, worauf ihr euch die Backpflaumen von der Theke holen solltet. Diese packt ihr in

Mervins Labor:

Nehmt den Code von Mervins Tisch und gebt ihn der Wache. Diese startet nun den Drachen, wodurch er zerstört wird. Geht wieder in Mervins Labor und werft den Knochen in die Zelle, in der Prinzessin Flamme festgehalten wird. Befreit die Prinzessin mit dem Schlüssel.

Wald:

Laßt die Ameise mit dem Rostschutzmittel frei und nehmt die Trillerpfeife.

Fallhalla:

Redet mit den gefangenen Rittern, die euch dann zu den Minen schicken.

Minen:

Gebt dem Vogel die Monatsausgabe für Monarchisten. Jetzt könnt ihr euch die Spitzhacke und den Treibstoff nehmen. Vergeßt das Chemikalienpulver



Na wer sagt denn, daß nicht auch Drachen erfinderisch sein können

die Comics ein und bindet noch die rote Schleife drum. Dieses Geschenk bringt ihr nun Sir George.

Sir Georges Burg:

Klingelt am Graben und gebt der Wache das Geschenk. Ihr könnt jetzt mit dem Salatbesteck den Zitteraal nehmen.

See Ohe:

Benutzt den Zitteraal mit dem Angler. Die Dame vom See Ohe müßte jetzt frei sein.

Sir Georges Burg:

Geht zum Klo und setzt Georges Maske auf. Der Kammerdiener gibt euch jetzt die Rüstung von Sir George inklusive einem Rostmittel. Geht nun zum schwarzen Drachen und laßt das Tor hinunter.

nicht. Zurück in Fallhalla klettert ihr durch den Gulli unter die Falle, dreht das Rad mit und haut den Keil mit der Spitzhacke raus. Den Keil tauscht ihr im Gasthaus gegen den Kricketschläger.

Fallhalla:

Reicht jedem Ritter ein Ruder. Jetzt habt ihr die Maschine aus dem Erfinderbuch gebaut und die Ritter gerettet.

Am nächsten Morgen geht ihr zur Dilemma-Höhle, um die Ritterprüfungen zu bestehen.

1. Test (Geschicklichkeitstest)
Schneidet den Schweinen die Stachel ab und dreht sie

2. Test (Stärketest)
Benutze die Trillerpfeife, und die Ameisen werden dir helfen



Wäschemonster. Ihr bekommt jetzt den Zirkonwürfel, den ihr nur noch dem König überreichen müßt.

Turnierplatz:
Ihr werdet zum Ritter geschlagen und müßt gleich im Daumenhakeln gewinnen (L1+L2+R1+R2+× drücken, wenn ihr den Daumen habt oder gepackt werdet). Mischt den getrockneten Mais mit dem Faß Treibstoff. Geht zum Katzapult und schießt das Faß auf den schwarzen Drachen.

Im Innern des Drachen:
Spielt an eurem Steuerknüppel herum und klickt dann mit dem Klicker. Wenn Mervin den Motor wieder starten will, schneidet ihr ihm einfach mit der Schere das Seil von seinem Anlasser durch, und dann seid ihr der neue König von Gammelpot.

GALERIE 4

Daniel Martin, CH-Nidau (BE)

3. Test (Koordinationstest)
Sucht das gesunde Kaninchen heraus (× drücken, um die Augen aufzuhalten)
4. Test (Gruseliger Test)
Benutzt das Chemikalienpulver aus der Mine mit der Wolke und das Waschpulver mit dem



Das Dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Sippenmitglieder nur zu oft? "Du wirst dich schon umschauen, das dicke Ende kömmet noch". Wie recht sie doch alle haben. Da isses wieder:

Au weia, Frau Maier!

Wer seine mühsam erspielten Tips an das meistverkaufte deutsche Spielemagazin einschickt, geht schon so mancherlei Risiken ein. Ein Risiko ist, daß andere mit den gleichen Tips einfach schneller waren und die ganze Mühe umsonst war. Das nächste Risiko besteht darin, daß euer werter Name im Erfolgsfall wegen Sauklaue oder Unfähigkeit des bearbeitenden Redakteurs völlig verballhornt im nächsten Heft auftaucht, was ewigen Spott eurer Freunde bzw. Magengeschwüre nach sich ziehen kann. Noch dümmer ist es hingegen für Videospieleveteranin Petra Maier (40+) aus einem Kaff in Hessen gelaufen, die dort zu allem Überfluß die einzige Vertreterin ihres ausgefallenen Namens ist (und noch dazu im Telefonbuch steht). Aufgrund eines Layout-Fehlers im vorletzten Heft wurde in ihrem Fall eine korrekt erstellte Skizze so Sinn-entstellt wiedergegeben, daß im Maierschen Wohnzimmer das Telefon nicht mehr stillstand. Doch nicht nur Leute, die an besagter Stelle *nicht* weiterkamen, sprachen vor. Eine Familie aus dem hohen Norden rief z.B. geschlagene neunmal an, um Petra M.s unfreiwillig eingerichtete Lufia-Hotline zu konsultieren. Die Jubelschreie aus dem Hintergrund waren aber angeblich jedesmal ein gerechter Lohn für die erfolgreich geleistete Beratertätigkeit...

Space-Brille

Gibt es für die Playstation auch so eine Cyberspace-Brille wie für den PC? Wenn ja, wo und zu welchem Preis?

Rene van Valckenborgh, Brauweiler

Nö, da muß ich dich enttäuschen. Es gibt für die Playstation weder so eine Brille, noch ein Spiel, das sie unterstützt. Echte Stereo-Optik ist mit der Playstation eh nicht machbar. Man kann ja nicht wie beim PC mal eben eine neue Grafikkarte "reinschnalzen". Möglich wären daher nur "Shutter Glasses", eine Brille, die abwechselnd das Blickfeld des linken und rechten Auges verdunkelt, während auf dem Fernseher gerade das entsprechende Bild für das jeweilige Auge erscheint. So eine Brille könnte man unter Umständen an den Link-Port, den Erweiterungs-Bus oder gar an einen Joypad-Eingang anschließen. Aber wie gesagt, sowas gibt's noch nicht und von enspre-chenden Plänen habe ich auch noch nichts gehört.

Playstation – PC

Ihr schreibt in der VIDEO GAMES 8/96, daß man die Playstation an den PC anschließen kann, um Codes herauszufinden. Es beginnt schon beim Kauf der Verbindungsleitung (Anschluß Serial I/O). Im Computer-Geschäft können die Leute mit so einem Anschluß wie ihn die Playstation hat, nichts anfangen. Meine Fragen lauten: Woher bekomme ich die richtige Verbindungsleitung? Was muß ich machen, um mit der Playstation und dem PC arbeiten zu können? Brauche ich zusätzliche Software und woher kann ich sie beziehen?

David Dröse, Salzgitter

Ich fürchte die folgende Enttäuschung geht auf unsere Kappe. Der Dirk hatte da wohl ein kleines Informationsdefizit. Erstens schließt man nicht die Konsole an den PC an, sondern ein Action Replay, zweitens war diese Möglichkeit nur für den Saturn geplant und drittens ist das Projekt inzwischen gestorben (stand alles in der VIDEO GAMES). Um's zusammenzufassen: Es gibt für Normalsterbliche keine Möglichkeit, Codes für Playstation- oder Saturn-Spiele herauszufinden (außer blindem Ausprobieren). Gerüchteweise will Sony sogar den Extension-Port der Playstation abschaffen – das wird Dataflash ganz schön ärgern...



Bunt gemischt geht's diesmal wieder zur Sache, wobei freilich ein großer Teil der Einsendungen auf das importierte Nintendo 64 entfiel. Ihr könnt's wohl einfach nicht mehr erwarten, oder? Wendet euch doch bitte mit Fragen zu Umbau und Ähnlichem an die Importeure.

Saturn im Detail

Wie sieht es eigentlich mit der Bildqualität bei MPEG-CDs aus? Haben diese VHS-Qualität oder sind sie "pixeliger"? Wie sieht es mit den PAL-Balken aus, sind sie immer da und addieren sich zu denen eines Breitwandfilms? Kann man auf einem 16:9-Fernseher mit dafür tauglichen Filmen den kompletten Bildschirm nutzen?

Falls ich mir einen 50/60Hz-Adapter für meinen Saturn kaufe, würde er dasselbe leisten wie ein 50/60Hz-Umbau von einem Spezialisten?

Falko Kuschel, Schalksmühle

Die Konturen in einem MPEG-Film sind etwas schärfer als bei normalem VHS. Dafür sind aber gelegentlich sogenannte MPEG-Zellen sichtbar. Grob ausgedrückt: MPEG zerlegt das Bild in Kästchen und zeigt nur die, die sich ändern. Sehr kleine Änderungen werden manchmal vom Decoder nicht bemerkt, während das Auge diesen Fehler aber wahrnimmt. Das mit den PAL-Balken hängt mehr vom Fernseher ab. Die meisten 16:9-Geräte passen den Bildausschnitt automatisch (in einem gewissen Rahmen) an, so daß schwarze Balken am Bildrand verschwinden. Bei anderen Modellen ist die Bildhöhe aber auch per Fernbedienung regelbar (Näheres vom Fachhändler).

Es gibt zwei Arten von 50/60Hz-Adaptern: Der eine wandelt lediglich das Videosignal um, bevor es in den Fernseher gelangt (der Saturn selbst wird nicht beeinflußt). Der andere Adapter sitzt im Modulschacht und umgeht die Länderkennung der CD. Bei einem Umbau erhält der Saturn Umschalter für die Länderkennung und 50/60Hz. Mit Adaptern kann es bei bestimmten Spielen und Fernsehern Probleme geben.

Ungeduld

Ich möchte mir ein amerikanisches N64 zulegen und habe dazu einige Fragen:

Läuft die US-Version mit 110 oder 220 Volt? Hat sie ein RGB-Signal? Stimmt es, daß die US-Version von Mario 64 mit mehr Sprachsamples und einer besseren Kameraführung aufwartet? Sind die Japan- und US-Versionen kompatibel? Welche Spiele sind zum US-Release zu haben?

Michael Chongan, Bretten-Diedelsheim

Das amerikanische Nintendo 64 läuft mit 110 Volt, hat keinen RGB-Ausgang und im Modulschacht sitzen Plastiknasen, die das Spielen japanischer Module verhindern sollen. Ansonsten ist zum Thema Modulinkompatibilität bisher nichts bekannt.

Das US-*Mario 64* wurde in der Tat mit zusätzlichen Soundsamples bedacht, von einer geänderten Kameraführung haben wir aber noch nichts gehört. Zum Marktstart waren in den Staaten *Mario 64* und *Pilotwings* zu haben, das amerikanische *Waverace* ist aber inzwischen auch schon fertig.

Replay nur noch digital?

Nach Ende eines Rennens von Formel 1 kann ich die Replay-Funktion nicht aktivieren. Es klappt weder mit dem NeGcon, noch mit dem Mad-Catz-Lenkrad. Mit dem normalen Joypad funktioniert die Replay-Anwahl aber ohne Probleme. Bei Andretti Racing passiert übrigens das gleiche. Warum ist das so? Ist es Hardware-bedingt?

Beim Spielen auf der PAL-Playstation habe ich bei jedem Spiel einen dünnen blauen Streifen in der Mitte des Bildschirms. Woran könnte das liegen? Ich verwende das Scart-Kabel.

Kann ich eine deutsche und eine japanische Playstation per Link-Kabel verbinden?

Helmut Heiland, Cham

Für ein Replay mit einem Analog-Controller müssen etwa zehnmal mehr Informationen gespeichert werden, als beim selben Vorgang mit einem normalen Joypad. Für die digitale Version genügt es, die

Zeitpunkte zu speichern, an denen ein Knopf oder das Steuerkreuz gedrückt und wieder losgelassen wurde. Zwischen diesen beiden Momenten müssen keine Daten aufgezeichnet werden. Bei einem Analog-Controller muß für jeden Sekundenbruchteil des Rennens der abgefragte Wert gemerkt werden. Manche Spiele können dafür einfach nicht genug Speicher freimachen. Ein weiteres gutes Beispiel ist *Moto Toon GP 2*, bei dem ihr Replays auch speichern könnt. In einem Block auf der Memory-Card könnt ihr über zwanzig "digitale" Replays verewigen, aber nur zwei analoge.

Das mit dem blauen Streifen ist aus der Enfernung schwer zu beuteilen. Es könnte sich um eine Macke im Video-Baustein der Playstation handeln, es könnte aber auch am Fernseher liegen. Schließ doch die Playstation mal an einen anderen Fernseher an, dann wissen wir mehr.

Der "internationale" Link funktioniert nur bei wenigen Spielen. Meist wird beim Starten der Verbindung auch die Länderkennung übertragen.

Gameboy Pocket

Werden eigentlich Donkey Kong Land 2 und Die Schlümpfe reisen um die Welt auch für den Gameboy Pocket umgesetzt? Hat der Gameboy Pocket außer dem kleineren Gehäuse und dem verbesserten Bildschirm sonst noch irgendwelche Vorteile? Ist es möglich, einen Gameboy Pocket an einen Zigarettenanzünder im Auto anzuschließen (mit einem Rasierapparat geht's ja auch)? Wenn ja, wo bekomme ich das Kabel her? Ich habe mir kürzlich ein RGB-Kabel für mein Super Nintendo gekauft. Das Bild ist in Ordnung, jedoch sind die On-Screen-Menüs meines Fernsehers bei ausgeschaltetem Super Nintendo völlig verschmiert. Stecke ich das RGB-Kabel ab, ist alles in Ordnung. Außerdem überlagert das Super-Nintendo-Bild das Fernsehbild auf allen Kanälen (der Ton kommt aber ganz normal vom Fernsehsender).

Joshua Winter, Augsburg

Die beiden Spiele sind bereits zu haben. Der Gameboy Pocket ist etwa 20 Mark teurer als sein Vorgänger, dafür läuft er mit zwei alkalischen Mignon-Zellen etwa acht Stunden. Allerdings gibt's keine Betriebslampe mehr und das Display läßt bei schwächer werdenen Batterien nicht nach, sondern geht plötzlich aus. Einen speziellen Gameboy-Adapter für den Zigarettenanzünder gibt's meines Wissens nicht. Es müßte ein Spannungswandler von zwölf auf drei Volt sein. Zu deinem Kabelproblem: Die Menüs werden etwa an der Stelle erzeugt, an der das RGB-Signal vom Super Nintendo eingespeist wird. Bei angestecktem Kabel geht der Signalerzeugung für das Menü anscheinend die Synchronisierung verloren (liegt vermutlich an der internen Beschaltung des Scart-Steckers im RGB-Kabel). Daß das Super Nintendo das Fernsehbild überlagert, liegt vermutlich an der Schaltspannung, die über das RGB-Kabel geschickt wird. Dadurch schaltet der Fernseher automatisch auf die RGB-Quelle um. Um das zu vermeiden, müßtest du den Scart-Stecker öffnen und die Leitung an Pin acht abzwicken (dann das Ende der Leitung mit Isolierband isolieren). An der Sache mit den ausgefransten Menüs läßt sich wahrscheinlich nichts ändern. So weit ich das von hier aus beurteilen kann, sind Konsole und TV in Ordnung.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

MAILOMANIA

Im Dutzend billiger

Über die Schule haben wir uns zu einem Videospiele-Club zusammengefunden. Wir sind inzwischen schon zwanzig Leute und es werden noch mehr. Neben dem Austausch von Erfahrungen, Tips und Spielen hätten wir da noch ein weiteres Anliegen. Wenn ein gutes Spiel herauskommt, läuft fast der gesamte Haufen zum Händler und kauft es. Könnte man da nicht irgendeinen Rabatt rausschlagen? Die Händler kriegen die Spiele im Dutzend doch sicher auch billiger.

Gerald Dingel, Frankfurt

Mit Sammelbestellungen sollte da schon etwas zu machen sein. An eurer Stelle würde ich zum telefonischen Rundschlag ausholen und bei den Händlern abklären, was an Prozenten drin ist. Eventuell könnt ihr die Spiele auch direkt vom Hersteller/Distributor beziehen. Die verkaufen zwar meist nur an den Groß- und Einzelhandel, bei der richtigen Bestellmenge läßt sich da aber eventuell etwas machen. Klappert dazu am besten die Hotlines und Service-Nummern (aus den Handbüchern der Spiele) ab.

Aufgemöbelt

Ihr könntet mal euren Wertungskasten wieder etwas aufmöbeln. Der Megabit-Eintrag ist für die Katz. Erstens habe ich da noch nie draufgeschaut und zweitens erscheinen die meisten Spiele eh auf CD. Ich fände es sinnvoller, stattdessen anzugeben, wieviel Platz auf der Memory-Card beansprucht wird. Auch eine Spalte, in der man die Anzahl der Runden, Levels, Welten, Dungeons, Missionen oder Gebäude erfährt, wäre interessant. Ihr könntet auch angeben, wie lange ihr gebraucht habt, um das Spiel durchzuspielen. Eine Tabelle, in der man sieht, wie ihr ähnliche Spiele bewertet habt, wäre auch hilfreich.

Thomas Ulrich, Rheinfelden

Wir planen, in Frühjahr (nach einer Umfrage) das ganze Layout etwas zu überarbeiten, und auch der Wertungskasten wird dann einer kosmetischen Operation unterzogen. Daß "Megabit" rausfliegt, steht jetzt schon fest. Ob wir dafür den Speicherverbrauch reinnehmen, steht derzeit noch zur Debatte, Angaben über den Spielumfang werden wir aber sicher nicht in Form von Levelanzahlen machen. Da Länge und zeitlicher Aufwand eines Levels von Spiel zu Spiel stark unterschiedlich sind, ist uns das nicht aussagekräftig genug. Da eignet sich diedurchschnittliche Spieldauer schon eher, obwohl sie auch stark vom Geschick des jeweiligen Spielers abhängt. Eine Tabelle mit vergleichbaren Spielen wird es schon aus Platzgründen ziemlich sicher nicht geben. Der neue Wertungskasten sollte ja nicht viel mehr Platz brauchen, als der alte (sonst gäbe es zuwenig Platz für die Bilder). Wir wären auch dafür, den geplanten Veröffentlichungstermin zu nennen. Das Problem ist nur, daß solche Termine von den Herstellern immer seltener eingehalten werden und wir uns dann wieder anhören dürfen, wir hätten Falschmeldungen gebracht. Also wenn wir schon Release-Dates abdrucken, dann ohne Gewähr. Denkbar wäre auch ein Punkt "Umsetzung (getestet in)", der euch den Vergleich von verschiedenen Versionen erleichtert. Für Wünsche und Anregungen sind wir natürlich wie immer dankbar.



So langsam beschleicht mich das Gefühl, daß Videospielen mehr und mehr die Züge eines echten Hobbys bekommt. Ihr organisiert euch in Clubs, macht euch Gedanken, wie sich die Szene entwickelt und wie die Berichterstattung verbessert werden kann – alles zu eurem Vorteil. Recht so.

Wertung nach Namen

Warum habt ihr Yoshi's Island fürs Super Nintendo 97% gegeben? Ist es wegen der Grafik? Wegen des Gameplays? Nein? Ich gebe euch einen Hinweis: Es ist der Umstand, daß der große Meister Miyamoto, das Genie schlechthin, drei Jahre seines Lebens für dieses Spiel geopfert hat. Ihr habt diesem Spiel eine viel zu hohe Wertung gegeben, weil ihr euch von dem Namen Miyamoto habt blenden lassen. Es kann ja sein, daß euch das Spiel wirklich so gut gefällt, aber habt ihr schon einmal daran gedacht, daß es auch Leute geben soll, die diesen Namen noch nicht gehört haben? Die von diesem Spiel vielleicht etwas mehr erwarten, als den Umstand, daß "Mister Mario" dieses Spiel entwickelt hat. Testet Spiele nach Spaß und nicht nach Namen!

Christian Niessen, Aachen

Da du so gut darüber bescheid weißt, was in unseren Köpfen vorgeht, sollten wir dich vielleicht in unserem Irrenhaus als Redaktionspsychologen einstellen, wie? Wenn wir ein Spiel mit 97% bewerten, dann, weil es wirklich so genial **ist** (soviel Erfahrung haben wir wohl inzwischen). Das hat nichts mit dem Namen zu tun, nichts mit der Grafik und auch nichts mit dem akustischen Background. Wenn du dir die Mühe machen würdest, die "So bewerten wir"-Seite zu lesen, wüßtest du, nach welchen Kriterien wir bewerten. Miyamoto ist zwar einer der besten Spieleentwickler, aber deshalb noch lange kein Garant für ein Hit-Spiel. Wenn dir *Yoshi's Island* nicht gefällt, kann das wohl nur den einen Grund haben: Ist es dir vielleicht zu schwer?

FORUM

Wir haben uns am Wochenende wieder die Nacht um die Ohren geschlagen und bis zum Umfallen Multi-Player-Spiele gezockt. Dabei sind wieder ein paar Situationen entstanden, die zu Schreikrämpfen geführt haben und der ein oder andere war schon wieder kurz vorm Nervenzusammenbruch (z.B. als Rob in einem Bomberman-Match eine Sekunde vor Schluß alle drei Gegner mit einer einzigen Bombe erledigte). Passiert so etwas abgefahrenes nur uns? Geht so etwas mit rechten Dingen zu? Oder glaubt ihr, daß das alles ganz normal ist? **Berichtet uns doch mal, was euch beim Zocken schon an Irrem passiert ist.** Für die beste Story gibt's einen, von Miyamoto handsignierten Gameboy Pocket. Die besten Stories werden wir in der VG 02/97 abdrucken.

Super Nintendo

Mein Bruder und ich teilen uns ein Super Nintendo. Ich finde, daß wir damit nicht zu kurz kommen. Vor einigen Monaten dachte ich, daß es mit Super Mario RPG für das Super Nintendo zu Ende sein würde. Wenn ich mir aber in der VG 10/96 anschaue, was noch so auf die Super-Nintendo-Besitzer zukommt (Terranigma, Lufia 2 und Donkey Kong Country 3, Kirby Superstar), dann sehe ich, daß der graue Kasten noch eine ganze Weile überleben wird. Selbst, wenn in einem halben Jahr keine Spiele mehr kommen sollten (was ich nicht hoffe), dann gibt es immer noch mindestens zehn ältere Spiele, die ich noch für unser Super Nintendo kaufen möchte. Gerade jetzt, wo die Maschine nicht mehr die neueste auf dem Markt ist, sind die Spiele ja billiger geworden. Außerdem gibt es für das Super Nintendo immer noch die größte Auswahl. Es ist zwar inzwischen etwas schwerer noch Anbieter zu finden, die Super-Nintendo-Spiele verkaufen, aber man kann es doch auch als eine Herausforderung sehen, die „ollen" Modulperlen aufzustöbern.

Rolf Pedersen, Guldborg DK

Für Jochen Maier-Bode:



Nachdem Jochen Maier-Bode so mit seinem Tetris-High-Score geprahlt hat, ließ das Echo nicht auf sich warten. Hier das Beweisfoto von Timo Lenz mit 610175 Punkten.

Forum 10/96

Ich möchte umfassend über den kompletten Markt informiert werden, auch wenn ich nicht alle Systeme besitze. Ich mag die VIDEO GAMES und jeden einzelnen Redakteur, aber ich würde mir nie eine Single-Format-VIDEO-GAMES kaufen – egal, mit welchem System sie sich befaßt. Davon mal abgesehen, würde sich beispielsweise ein Playstation-Off der VIDEO GAMES überhaupt rechnen?

Florian Seidel, Bürrstadt

Generell finde ich es besser, wenn in einem Videospielemagazin über alle auf dem Markt befindlichen Systeme und Spiele berichtet wird. Einerseits ist das für diejenigen besser, die mehrere Konsolen besitzen und andereseits wollen sich doch auch die anderen, die nur ein System haben, über die gesamte Konkurrenz informiert werden.

Daniel Johannes, Hof

Es hat natürlich Vorteile, wenn man sich nur auf ein System konzentriert. Man kann zum Beispiel eine CD aufs Cover kleben und mehr Platz für Insider-Informationen verschwenden. Meiner Meinung nach solltet ihr aber dennoch ein Multi-Format-Magazin bleiben. Ich als Playstation-Besitzer möchte auch über den Saturn- und Nintendo-64-Markt informiert bleiben, da ich mir vielleicht irgendwann eines dieser Systeme zulegen werde. Ich kann es mir einfach nicht leisten, mir mehrere Magazine zu kaufen und ich denke, das geht nicht nur mir so. Meine Idee wäre, eine Version der VG für die Playstation und eine für den Saturn zu bringen. Die könnten zwar inhaltlich völlig gleich sein und weiterhin brav über Nintendo, Sony und Sega berichten, auf dem Cover prangt aber eine CD für das jeweilige System.

Thomas Ulrich, Rheinfelden

Ich denke, es ist nicht schlecht, Hefte nur für eine Konsole herzustellen, aber diese bieten doch auch nicht mehr Spieletests als andere. Sega beispielsweise macht doch bestimmt keine Exklusivtests für ein Sega-Only-Magazin. Die wollen doch auch, daß Neuigkeiten möglichst schnell verbreitet werden. Außerdem bekommt man in einem Multi-Format-Magazin auch Tests und Previews für andere Konsolen, was doch auch ganz interessant sein kann.

Andreas Karch, Berlin

Ein separates Magazin für die Playstation oder den Saturn wäre für manche nicht schlecht. Playstation-User holen sich "ihre Zeitschrift", Saturn-Besitzer kaufen ihre Saturn-Zeitschrift. Jeder bleibt unter sich und interessiert sich nur für seine Konsole. Doch die meisten 32-Bit-Besitzer wollen auch wissen, was die Konkurrenz so treibt. Sei es Sega oder Sony. Das war auch früher mit Sega (Mega Drive) und Nintendo (Super NES) so. Ich selbst habe dann immer den Teil mit den Sega-News in einem Nintendo-Heft vermisst. Ein serartes Magazin ist nur für Typen sinnvoll, die eine "Ich kenn nix anderes und will nix anderes"-Einstellung haben.

Tom Karnott, Senden

Singel-Format-Magazine sind sicher ein zweischneidiges Schwert. Einerseits hat es Vorteile, wenn man sich ganz auf ein System konzentrieren kann, andererseits kann ich mir aber schlecht vorstellen, wie man dabei unparteiisch bleiben soll. Außerdem bietet ein Multi-Format-Magazin weit mehr an Information. Vergleicht doch nur mal euer Inhaltsverzeichnis mit dem eines Single-Format-Magazins. Bei solchen Heften wird meist viel unnötiges Zeug geschrieben, um den Platz zu füllen oder um über eine momentane Spiele-Flaute hinwegzutäuschen. In Magazinen wie der VIDEO GAMES fallen die einzelnen Artikel zwar ein wenig knapper aus, dafür ist aber das Informationsangebot umfassender. Ich besitze zwar "nur" einen Saturn, finde es aber trotzdem höchst interessant, was sich bei den anderen Systemen so tut. Wenn's nach mir ginge, brauchte es wirklich keine Single-Format-Magazine zu geben.

Robert Klingel, Gelsenkirchen

Die VIDEO GAMES als systemspezifisches Spielemagazin? Arrrgh! Was schlimmeres konnte euch wohl nicht einfallen. Mit Grausen denke ich da an die gute alte POWER PLAY zurück. Erst flogen die Konsolen raus, Atari und C64 folgten auf dem Fuße und schließlich blieb ein unabwechslungsreiches PC-Magazin (das noch nie so erfolgreich wie heute war, Anm. der Red.). Mit eurem Forum deutet ihr an, daß ihr wohl bereit wäret, den selben Weg zu gehen, falls genug Nachfrage besteht. Ich halte von dieser Idee gar nichts. Was wäre denn mit all den Lesern, deren Horizont nicht nur auf die eigene Konsole beschränkt ist und die auch über andere Systeme informiert werden wollen? Ich besitze beispielweise ein Super Nintendo und die Seiten, die ihr dieser Plattform widmet, kann man an einer Hand abzählen. Von mir aus. Mit ist allerdings genauso wichtig, was sonstwo alles los ist. Was ist mit den Leuten, die mehrere Konsolen besitzen? Sollen die sich deshalb gleich mehrere Magazine kaufen? Das könnte euch so passen. Der Übergang zu einem Single-Format-Magazin – und abschreckende Beispiele gibt's am Kiosk genug – endet doch sowieso mit selbstverliebtem Geschwafel übers eigene System und ellenlangen Tests sowie Previews. Da nicht über mehr Spiele berichtet werden kann, als nunmal erscheinen, wird dann oft auf sechs Seiten das totgeredet, was auch auf zwei Seiten hätte gesagt werden können. Bleibt bloß wie ihr seid (ab und zu mal ein Sonderheft – da hat ja niemand was dagegen).

Andreas Wollny, Rheine

Ich glaube, wir können euch beruhigen. Wir werden die VIDEO GAMES bestimmt nicht einstellen, um ein Single-Format-Magazin zu machen. Wir sind mit unserem Blättchen ganz zufrieden und irgendwie hängen wir auch dran. Egal, was kommt – Einstellen nur über unsere Leichen. Eventuell gibt's nächstes Jahr das eine oder andere systemspezifische Sonderheft, damit hat sichs aber auch schon. Dieses Forum war nicht als Abstimmung über die Zukunft der VIDEO GAMES gedacht, wir wollten nur mal ein paar Meinungen einholen (was ja dank eurer tollen Beteiligung auch prima geklappt hat).

Intern

Ich lese die VIDEO GAMES jetzt schon seit Jahren und versuche schon lange herauszufinden, wie ihr das Heft herstellt. Alles, was herauszufinden war, ist, daß ihr dazu MacIntosh-Rechner verwendet und die Bilder nicht mehr (wie früher) vom Bildschirm abfotografiert. Über Schülerzeitung und Praktikum in einer Druckerei wurde bei mir das Interesse an der Zeitschriftenherstellung geweckt. Ich wäre euch echt dankbar, wenn ihr mir anhand eines Test (oder so) erklären könntet, wie so eine Seite bei euch genau zustande kommt und wie das Heft beim Endverbraucher landet. Ich weiß, daß ihr genug Leute habt und will mich ja auch gar nicht bewerben. Aber euer Heft gefällt mir und ich möchte so etwas irgendwann auch mal schaffen.

Maren Merbusch, Burghausen

Gut, plaudern wir wieder mal etwas aus dem Nähkästchen: Am Anfang steht die Information über ein neues Spiel. Am Telefon wird dann schleunigst versucht, eine testbare (sprich fertige) Version zu bekommen. Nach deren Eintreffen wird erst einmal ausgiebig gespielt, dann geht's ans Bildermachen. Von Mega-Drive-Spielen knipsen wir immer noch echte Fotos vom Bildschirm, weil es als einziges keinen S-VHS-Ausgang hat und somit nicht an den Grabber (siehe unten) anschließbar ist. Dazu haben haben wir das Mega Drive mit einem CPU-Stop über einen Pedalschalter ausgerüstet. Dadurch wird der komplette Prozessor angehalten und wir haben ein prima Standbild. Bilder von anderen Systemen machen wir direkt mit dem Mac. Mittels einer speziellen Grafikkarte, die über einen Videoeingang (S-VHS) verfügt, wird das Spielgeschehen auf dem Mac-Monitor sichtbar und kann per Knopfdruck Bild für Bild digitalisiert und gespeichert (gegrabbt) werden. Unsere Texte schreiben wir ausnahmlos auf PCs (sind billiger) und geben sie bei "Tante Thea" (Chefin vom Dienst) ab, die sie korrigiert und für Mac konvertiert. Dann rauschen Text- und Bilddateien übers Hausnetz ins Layout. Dort wird das Ganze dann zusammengebaut, die Bilder werden richtig zugeordnet und der Text nach Bedarf gelängt oder gekürzt. Die Bilder werden nachbearbeitet und schließlich der ganze Artikel ausgedruckt. Diesen Ausdruck kontrolliert der Redakteur nochmal und zeichnet ihn ab. Die fertige Seite wird in der Technik-Abteilung auf seitengroße Filme belichtet, die dann an die Druckerei gehen. Sobald alle Seiten eines Bogens (ein Bogen = 16 Vorder- und 16 Rückseiten) in der Druckerei sind, läuft die Maschine an. Die bedruckten Bögen werden geschnitten, die Seiten geheftet und der Rest liegt beim Vertrieb. Der kümmert sich darum, daß das fertige Heft bei den Abonnenten und in den Geschäften ankommt.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München



Ein Weihnachtsgeschenk der besonderen Art beschert uns Sega in Form einer Demo-CD. Christmas Nights wartet mit Features auf, die in der Vollversion gar nicht enthalten sind.



Wie süß: Claris Jumpt in ihrem Weihnachtskostüm

Demo-CDs sind zur Zeit in. Jeder Softwarehersteller, der etwas auf sich hält, verewigt kostenlose Bits und Bytes seines aktuellen Top-Titels auf einer CD und versucht, es unter die Leute zu bringen. Doch Branchenriese Sega geht noch einen Schritt weiter. Die Programmierer von *Nights* haben sich die Mühe gemacht, aus dem allerersten Level des Spiels eine abgewandelte Demo-Version komplett neu zu konstruieren. Zwar bleibt der Levelaufbau derselbe, doch je nach Optionseinstellung verwandelt sich die erste Welt gänzlich in eine Winterlanschaft inklusive Schnee, Weihnachtsbäumen und sogar festlich gekleideten Charakteren. Hat man einen Durchgang geschafft (ob erfolgreich oder nicht, spielt keine Rolle), findet ihr euch in einem Memory-Spiel wieder, in dem ihr jeweils verdeckte *Nights*-Charaktere aufdecken müßt. Wenn alle Symbole weggeklickt sind, bekommt ihr "Weihnachtsgeschenke" in Form von gerenderten Grafiken, Movie-Sequenzen, Juke Boxen oder einen zusätzlichen Time Attack Modus im Demo-Spiel selbst. Insgesamt sind 22 Geschenke versteckt, die ihr in einem gesondert eingebauten Optionsmenü abspeichern und immer wieder bestaunen dürft. Wie ihr seht, ist *Christmas Nights* mehr als ein gewöhnliches Demo. Falls ihr dieses Jahr nach einem besonders ausgefallenen Weihnachtsgeschenk Ausschau haltet, das ihr anderen oder euch selbst zukommen lassen wollt, könnt ihr das, indem ihr unsere beiden Fragen richtig beantwortet. Sega Deutschland verlost **500** dieser limitierten Probeexemplare.

Wenn ihr meint, die Antworten zu wissen, schreibt sie auf eine Postkarte oder Fax und schickt sie an die folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Stichwort: Christmas Nights
Postfach 1304
85531 Haar bei München
Fax.: 089-4613-5046

Einsendeschluß ist der **31. Dezember 1996**. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Mitarbeiter des Verlages MagnaMedia sowie der Firma Sega Enterprises sind leider vom Wettbewerb ausgeschlossen. Tja, Pech gehabt...



Frage 1:
Wie nennt sich das Programmier-Team von Sega, das Nights entwickelt hat?

Frage 2:
Wie heißt die bunte Traumwelt, in der sich Nights und seine Freunde herumtreiben?



Der erste Level verwandelt sich komplett in eine Winterlandschaft

2500 Demo-CDs zu verschenken!





Mit harter Waffengewalt zwingt ihr andere Sternenkrieger auf die Matte

Im Vertrieb von Virgin Interactive Entertainment (unserem edlem Spender der Demo CDs!) ist ein weiteres Highlight der Beat'em-Up-Szene unterwegs: In Capcoms erstem 3D-Prügelspiel *Star Gladiator* könnt ihr zwischen neun verschiedenen Kämpfern wählen, die alle bis zu 30 (!) unterschiedliche Special Moves beherrschen und dazu noch knackige High-Tech-Schußwaffen mit sich tragen. Von der optischen und spielerischen Brillanz könnt ihr euch anhand der kostenlosen Demo-CD nun selbst überzeugen.

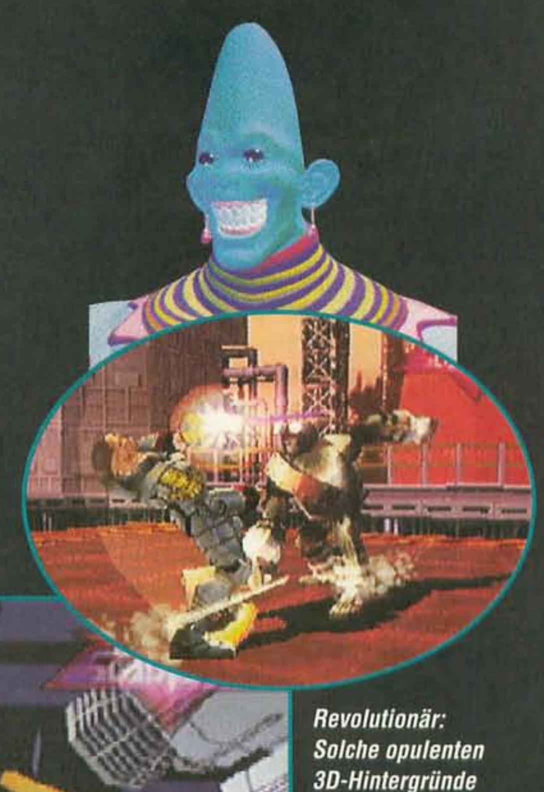
Um eine der limitierten Silberscheiben zu ergattern, braucht ihr lediglich folgendes zu beachten:

Steckt einen ausreichend, also mit 3 Mark frankierten Rückumschlag (A5), in ein Kuvert und schickt es an folgende Adresse:

Magna Media Verlags AG
Redaktion Video Games
Stichwort: Star Gladiator Demo CD
Postfach 1304
85540 Haar bei München

Damit die etwas früher bedienten VG-Abonnenten sowie auch Kiosk-Käufer gleiche Chancen haben, gelten nur Briefe, deren Poststempel den 27.11.1996 oder später aufweisen – und bei beiden gilt: Kein ausreichendes Porto drauf – keine CD!. Aber zu lange solltet ihr auch nicht zögern, denn CDs gibt es nur, solange der Vorrat reicht!







Revolutionär: Solche opulenten 3D-Hintergründe gab es in keinem 32-Bit-Prügelspiel zu sehen!



Am 14. Dezember kommt das nächste Nintendo 64-Spiel in Japan auf dem Markt. Aber nicht irgendein Spiel: Es ist Mario Kart 64.

Mario Kart 64

Der König aller Rennspiele bekommt einen Nachfolger. Am 14. Dezember, also noch rechtzeitig zu Weihnachten, soll in Japan *Mario Kart 64* herauskommen. Gut verpackt in ein 96 Mbit-Modul (!) enthält das Spiel alle Features, die wir von der Super Nintendo-Version her kennen. Zunächst stehen euch wieder acht Fahrer zur Verfügung: Mario, Luigi, Prinzessin Peach (Toadstool), Koopa (Bowser), Wario und Yoshi. Die Schildkröte Noko Noko und Donkey Kong Jr. (Sohn von Donkey Kong) werden diesmal durch zwei neue Charaktere ersetzt. Nämlich Kinoppio, der Pilzminister und Donkey Kong höchstpersönlich. Wenn ihr euch für einen Fahrer entschieden habt, stehen euch vier Spielmodi zur Auswahl: Grand Prix, VS, Time Attack und Battle. Im Grand Prix-Modus können zwar nach wie vor nur zwei Spieler gleichzeitig spielen, doch im VS-Modus dürfen sich diesmal noch weitere zwei Spieler einklinken. Bekanntlich besitzt das N64-Gerät schon von Haus aus vier Joypad-Anschlüsse, so daß neben dem Spiel nur zwei Extra-Joypads dazugekauft werden müssen. Warum nur zwei? Weil nämlich dem Spiel serienmäßig ein Extra-Joypad beigepackt ist! Wenn ihr euch noch dazu Memory-Karten besorgt, können Spielstände bequem transportiert werden. Über die neuen Features berichten wir demnächst ausführlich.



Mario Kart 64 ist in Japan bis jetzt das einzige Spiel, auf das alle N64-Besitzer warten



Ihr seid nicht die einzigen, die auf dem Kurs fahren. Sogar öffentliche Verkehrsmittel kurven hier herum.

Im VS-Modus könnt ihr die üblichen Minen-Items einsetzen

RGB Umbausatz

Bekanntlich besitzt das Nintendo 64 keinen Ausgang für RGB-Signale. So konnte man die Konsole bisher an keinen gängigen Fernseher mit Scart-Anschluß anstöpseln.Die Firma Double You (Tel. 040-6571841) in Hamburg bietet einen *RGB-Umbausatz für japanische N64.* Im Gegensatz zu herkömmlichen RGB-Umbaukomponenten besteht das Kit aus einem IC-Baustein. Ein Nebeneffekt: die Bildqualität soll zudem nicht beeinträchtigt werden. Nachdem der Umbausatz eingebaut ist, müßt ihr lediglich ein handelsübliches Super Nintendo-RGB-Kabel an die AV-Buchse anstöpseln. Kostenpunkt für diesen Bausatz: 99 Mark. Wenn ihr das Teil selbst zusammenlöten wollt, bekommt ihr die Bauteile inlusive einer ausführlichen Anleitung sogar für 59 Mark.



Insgesamt acht Charaktere schmücken das Auswahlmenü



Im GP-Modus geht es um Punkte



Der 4P-Modus im Split-Screen

RGB Umbau

Auch die Firma Wolfsoft in Neuwied (Telefon 02622-83517) schafft Abhilfe, wenn es darum geht, eurem Nintendo 64 die heißersehnten RGB-Signale zu entlocken. Für 99 Mark kann man sich sein Nintendo 64 (Japan oder US) umbauen lassen. Für einen Komplettpreis von 119 Mark wird dann die Konsole zudem noch modifizert, so daß auf einem japanischen N64 amerikanische Spiele laufen bzw. auf einem US-Gerät japanische Module passen. *tet*

Mit Excalibur bietet uns nun auch Telstar einen interessanten Beitrag zum Thema 3D-Adventure. Außerdem werfen wir einen Blick auf die Spiele, die das wichtige Weihnachtsgeschäft verpassen.



Excalibur 2555 AD

Dem Idealbild eines echten 3D-Adventures kam bisher nur Core Design mit *Tomb Raider* recht nahe, doch die ersten Screenshots von Telstars *Excalibur 2555 AD* versprechen ähnlichen Grafikgenuß, wenngleich sie natürlich nichts über die Spielbarkeit aussagen. In der mittelalterlichen Story übernehmt ihr die Rolle von Merlins Lehrling, der von seinem Meister in die Zukunft geschickt wird, bewaffnet nur mit einem Schwert und ein paar Zaubersprüchen. Neben der üblichen Action gehören auch Gespräche mit Bewohnern der Städte zum Konzept. Die Fantasy-Welt wird von allerlei seltsamen Charakteren bewohnt, von denen euch einige sogar freundlich gesinnt sind. Wie der Name schon verrät, geht es natürlich um König Artus legendäres Schwert, das irgendwie in die ferne Zukunft gelangt ist. Laut Telstar besteht das Spiel aus über 600 verschiedenen Schauplätzen mit rund 80 unterschiedlichen Charakteren. Alle Gespräche werden voll digitalisiert, und zum Release im März dürfte sogar eine deutsche Version erhältlich sein.





Die ersten Screenshots von Excalibur versprechen einiges



Dank der unterstützenden Hardware sehen die Lichteffekte von Syndicate Wars für Playstation sogar besser aus, als die sowieso schon geniale PC-Umsetzung

Syndicate Wars

Die PC-Version steht seit einigen Wochen in den Läden, doch die PSX-Umsetzung von Bullfrogs *Syndicate Wars* läßt immer noch auf sich warten. Nachdem das Spiel ursprünglich vor Weihnachten veröffentlicht werden sollte, hofft man bei Bullfrog jetzt auf einen Release Ende Januar. Große Probleme bereitet vor allem der geringe Speicher (2Mbyte) der Playstation, während die PC-Version mindestens 8 Mbyte benötigt. Also wird man die PSX-Disc wohl etwas abspecken müssen, trotzdem liegt *Syndicate Wars* grafisch deutlich über den Vorgängern. Vor allem die Lichteffekte werden euch umhauen. Natürlich läßt sich jede Stadt voll rotieren. Wer Lust hat, kann Städte auch vollständig in Schutt und Asche legen. Wenn sich der Release nicht noch einmal verschiebt (was bei Bullfrog immer möglich ist), sollten wir kurz vor Weihnachten eine Testversion verfügbar haben.

Micro Machines V3

Auch Codemasters hatte in der Entwicklungsphase von *Micro Machines V3* für die Playstation erhebliche Probleme und verschob den ursprünglichen November-Termin auf März. Schon vor zwei Monaten erhielten wir eine Preview-Version, die deutlich zeigte, wie die Programmierer die geniale, eigentlich 16-Bit-typische Spielidee mit moderner 32-Bit-Technik verbinden. Die Kamera zoomt dezent ans Geschehen ran, die ungewöhnlichen Rennstrecken, Frühstückstisch, Badewanne, etc. wirken viel realistischer. Zum Glück hielt sich Codemasters an das erfolgreiche Konzept und verzichtet konsequent auf jegliche 3D-Orgien. Vielleicht hat die Verschiebung auch ihr Gutes, denn momentan überschwemmen die Hersteller den Markt mit neuen Playstation-Spielen, und da kann es durchaus passieren, daß auch erstklassige Produkte in den Regalen verstauben. *rz*



Der Pooltisch ist auch bei Micro Machines V3 wieder dabei



Im Garten von MM V3 springen fröhlich die Frösche umher



Über diese Brücke werdet ihr frühestens im März fahren können



Vom 1. bis zum 4.November fand in Tokio die alljährliche Playstation Expo statt. Wir haben uns ein wenig über die kommenden Neuheiten informiert.

Playstation Expo Kurzmeldung

Auf der diesjährigen Playstation Expo wurden alle PSX-Spiele vorgestellt, die bis zum Frühjahr '97 auf dem japanischen Markt erscheinen sollen. Die Highlights waren unter anderem *Final Fantasy 7*, *Rage Racer*, *Toshinden 3* und *Soul Edge*. Leider verschiebt sich *FF7* auf den 31. Januar '97 und wird dafür aber auf drei CDs (!) ausgeliefert. Laut Square war die Arbeit doch umfangreicher als ursprünglich gedacht. Ferner fand eine groß angelegte Präsentation des neuen Rollenspiels *Saga Frontier* statt. Namco hingegen wartete seinerseits mit zwei Knüllern auf: *Rage Racer* und *Soul Edge*. Konkurrent Takara stellte im Gegenzug das Miniauto-Rennspiel *Choro Q 2* (Nachfolger von *Penny Racer*) und das Beat'em Up *Toshinden 3*, beides als spielbare Versionen, vor. Hervorzuheben wäre, daß Takara anscheinend von einem akuten Fall von Gigantomanie befallen wurde. 30 Kämpfer und 60 Autos zählt man in den jeweiligen Spielen. Näheres darüber werden wir demnächst berichten. Neue Hardware war ebenfalls zu bestaunen. Sony CE stellte das "Doppel-Analog-Joypad" mit gleich zwei eingebauten Analog-Steuerungseinheiten, Namco hingegen wird zusammen mit *Soul Edge* ein Arcade-Board auf den Markt bringen.





Eines der Highlights auf der PS-Expo: Toshinden 3 von Takara und Saga Frontier von Square



Choro Q 2 alias Penny Racer 2

Bio Hazard 2

Capcoms Software-Horrorlabor läuft wieder auf Hochtouren. Nach dem immensen sowie unerwarteten Erfolg von *Bio Hazard* (Titel in Japan) bzw. *Resident Evil* für die Playstation, schickt der Software-Riese seine Elite-Polizeitruppe wieder auf unbehagliches Gefilde: *Bio Hazard 2* wird in Japan voraussichtlich im März '97 erscheinen. Leider war der Nachfolger dieses überaus stimmungsvollen 3D-Adventures nicht auf der Playstation Expo vertreten. Nach neuesten Informationen von Capcom ist die Handlung von *Bio Hazard 2* zeitlich etwa zwei Monate nach dem Ende des ersten Teils angesiedelt. Diesmal wird die gesamte Stadt von Racoon City von den niedlichen Zombies befallen, die wir in der Vorgängerversion kennenlernten und so sehr ins Herz geschossen, äh... geschlossen haben. Dadurch wird das Aktionsumfeld um ein Vielfaches größer ausfallen als beim Vorgänger. Zudem befindet sich auch das Polizeihauptquartier (wo natürlich Zombies in Polizistenuniformen herumlungern) im Stadtgebiet. Hier steht euch unter anderem ein Schießstand zur Verfügung, wo ihr zwischendurch ein paar Übungsschüsse abgeben dürft. Ob und wann das Spiel nach Europa kommen wird, steht leider noch nicht fest.



Leider nicht auf der Expo vorgestellt: Bio Hazard 2 ist der Nachfolger von Resident Evil



Oben: Das Namco-Arcade-Joyboard

Links: Das neue Analog-Joypad von Sony CE

Funtronixx

Neo - Geo
Restposten

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

PSX	
Playstation	389,00
+Multiumbau	489,90
NeCon Pad	84,90
Resident Evil	99,90
Die Hard	109,90
Tekken 2	99,90
Formel 1	109,90
Andretti Racing	99,90
Crash Bandicot	99,90
Pete Sampres Tennis	99,90
Wipeout 2097	99,90
Soviet Strike	99,90

Saturn	
Destruction Derby	94,90
Alien Trilogy	94,90
Nights incl.Pad	139,90
Fighting Vipers	99,90
Manx TT	109.90

Saturn Umbau dt.jp.us
50/60 Hz 90,00

AN- UND VERKAUF
von gebrauchten
Spielen und Konsolen.
Weitere Angebote und Preise auf
Anfrage !

Versand & Laden

34119 Kassel Friedrich - Ebert - Str.101

Tel. & Fax 0561/12477

Mo.-Fr. 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa.10.00 - 13.30

TOP-4

Versand und Laden
Hackstraße 30
70190 Stuttgart
Tel. 07 11-2 62 42 09

! ! ! ACHTUNG ! ! !

Super Nintendo, Saturn, Playstation

Jetzt auch die neuesten PC - Hits!



★ Die neuesten Games sofort lieferbar
★ Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan
★ Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme
★ Ältere Titel zu Minimalpreisen ab 29,– DM
★ Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht
★ An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
★ Amerikanische Game-Magazine
★ Ehrliche Beratung + Blitzversand

Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag

roby rob shop

HTTP://WWW.ROBY-ROB.DE



SONY PLAYSTATION
INKL. 2 CONTROLLER . . 399.00
PSX UMBAU (US/JP) . . 129.95
RESIDENT EVIL* (JP) . . 159.95
MYST 89.95
A-TRAIN* 99.95
PRIME GOAL 89.95
SIM CITY 2000 . . . . . . 99.95
BAPHOMETS FLUCH 99.95
TRANSPORT TYCOON . . . 99.95
LEGACY OF CAIN* 99.95
CITY OF LOST CHILDREN* 99.95
MONSTER TRUCK 99.95
SENNA KART 89.95
PROJ. OVERKILL 99.95
DIE HARD 99.95
TRIOLOGY 99.95
CRASH BANDICOOT 109.95
DISTRUPTOR* 99.95
DEATHDROME* 89.95
AREA 51* 89.95
BEDLAM* 89.95
BLACK DAWN* 89.95
COMMAND & CONQUERER* .99.95
BUBBLE BOBBLE 2* . . . 89.95
GRID RUN* 89.95
HEXEN* 99.95
MEGAMAN X3* 89.95
NHL POWERPLAY HOCKEY* 89.95
ROBOTRON X* 89.95
STAR GLADIATOR* . . . 99.95
STREETFIGHTER ALPHA* 99.95
TILT* 89.95
TOMB RAIDER* 99.95
VICTORY BOXING* 89.95

MEMORY CARD! 39.95
CONTROLLER! 39.95
RGB KABEL 49.95
FLIGHT STICK 129.95
PREDATOR GUN 89.95



AMOK* 99.95
AREA 51* 99.95
BEDLAM* 89.95
BLACK DAWN* 99.95
BUG TOO II* 99.95
COMMAND & CONQUER* . 99.95
DAYTON CHAMPION* 109.95
DARK SAVIOR* . . . . ,89.95

GRID RUN* 99.95
HEART OF DARKNESS* 109.95
HEXEN* 99.95
IMPACT RACING* 99.95
MANIAC KARTS* 99.95
MEGAMAN X3* 99.95
NHL POWERPLAY* 99.95
PINBALL GRAFFITI* . . . 99.95

ROBY ROB SHOP 2
IN DER VOIGTSTRASSE 39
10247 BERLIN
ECKE FRANKFURTER ALLEE/
PLAZA CENTER

ULTRA 64

NINTENDO®ULTRA 64
+ MARIO 64 + PILOTWINGS
NUR **799.–**

WAVE RACER. 199.95
TRIOLOGY. 219.95
K.GOLD 219.95
SHADOW OF THE EMPIRE*. 219.95
TUROK* 219.95

GAMEBOYSPIELE AB 19.95
GAMEBOY POCKET AB 119.95

*BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT ERSCHIENEN

Dahlmannstraße 1A . (S-Bhf. Charlottenburg) . 10629 Berlin . Tel. (030) 327 01 956 . Fax (030) 324 96 63

sign.Berlin

Alexander Storz Softbox

Video- & PC-Spiele Versand - weit mehr Titel lieferbar



Liebenaustr. 66 - 71111 Waldenbuch

Tel.: 0 71 57 - 22 31 0

PLAYSTATION SPIELE

Andretti Racing	dt.	***84,90 DM***
Aquanaut's Holiday	dt.	94,90 DM
A-Train	dt.	94,90 DM
Ayrton Senna Carts	dt.	99,90 DM
Baphomet's Fluch	dt.	94,90 DM
Batmann Forever C.-up	dt.	***89,90 DM***
Bubble Bobble	dt.	89,90 DM
Bust-A-Move 2	dt.	59,90 DM
Casper	dt.	84,90 DM
Chaos Control	dt.	89,90 DM
Chronicle of the Sword	dt.	89,90 DM
Crash Bandicoot	dt.	***94,90 DM***
Crow: City of Angels	dt.	89,90 DM
Crusader No Remorse	dt.	89,90 DM
Daviscup Tennis	dt.	89,90 DM
Destruction Derby 2	dt.	99,90 DM
Die Hard Trilogy	dt.	84,90 DM
Disruptor	dt.	***89,90 DM***
Earthworm Jim II	dt.	89,90 DM
F.T.Big H. Baseball	dt.	89,90 DM
Formel 1	dt.	***99,90 DM***
Gunship 2000	dt.	94,90 DM
Impact Racing	dt.	89,90 DM
Int.Super Star Soccer	dt.	79,90 DM
Iron Blood	dt.	99,90 DM
Jewels of the Oracle	dt.	89,90 DM
John Madden Football 97	dt.	84,90 DM
Joypad Orginal	dt.	49,90 DM
Last Dynasty	dt.	89,90 DM
Lost Vikings 2	dt.	89,90 DM
Mad Catz (Lenkrad)	dt.	***129,90 DM***
Memory Card	dt.	49,90 DM
Moto Toon 2	dt.	94,90 DM
	dt.	94,90 DM

PLAYSTATION SPIELE

Moto X	dt.	99,90 DM
Myst	dt.	89,90 DM
Namco Museum 2	dt.	89,90 DM
Namco Smash Court	dt.	94,90 DM
Na. Soccer Prime Goal	dt.	94,90 DM
NBA Jam Extreme	dt.	***89,90 DM***
Need for Speed	dt.	89,90 DM
NHL-Face Off	dt.	89,90 DM
Olympia Soccer	dt.	94,90 DM
Penny Racing	dt.	***379,00 DM***
Playstation ohne Spiel	dt.	84,90 DM
Powerplay Hockey	dt.	84,90 DM
Pro Pinball	dt.	94,90 DM
Raging Skies	dt.	***79,90 DM***
Resident Evil	dt.	89,90 DM
Return Fire	dt.	34,90 DM
RGB-Kabel	dt.	94,90 DM
Ridge Racer Rev.	dt.	94,90 DM
Sowjet Strike *	dt.	84,90 DM
Space Hulk	dt.	***89,90 DM***
Syndicate Wars	dt.	94,90 DM
Talship	dt.	99,90 DM
Tekken 2	dt.	89,90 DM
Tempest X	dt.	89,90 DM
Tilt*	dt.	***79,90 DM***
Time Commando	dt.	94,90 DM
Track & Field	dt.	84,90 DM
Tunnel B1	dt.	94,90 DM
V.-Tennis	dt.	84,90 DM
Viewpoint	dt.	89,90 DM
Virtual Golf	dt.	94,90 DM
Wipe Out 2097	dt.	94,90 DM
Worms	dt.	89,90 DM
	dt.	***84,90 DM***

SATURN SPIELE + ULTRA 64

WWF in your House	dt.	89,90 DM
X-Com (Ufo 2)	dt.	89,90 DM
Batmann Forever C.-Up*	dt.	79,90 DM
Blazing Dragons*	dt.	89,90 DM
Casper	dt.	94,90 DM
Crow City of Angels*	dt.	***79,95 DM***
Daytona USA Champ.*	dt.	84,90 DM
Destruction Derby	dt.	89,90 DM
Diskworld	dt.	89,90 DM
Die Hard - Trilogy	dt.	84,90 DM
Exhumed	dt.	94,90 DM
Gun Griffon	dt.	89,90 DM
Hang On-GP 96	dt.	89,90 DM
Iron Blood*	dt.	89,90 DM
Magic The Gantering*	dt.	***89,90 DM***
NBA Jam Extreme*	dt.	89,90 DM
Need for Speed	dt.	69,90 DM
NHL-P.play Hockey 96*	dt.	89,90 DM
Panzer Dragoon	dt.	89,90 DM
Sega Ralley	dt.	89,90 DM
Shining Wisdon	dt.	***89,90 DM***
Spacehulk	dt.	89,90 DM
Tempest 2000*	dt.	39,90 DM
WWF in your House*	dt.	324,90 DM
Universal Adapter	dt.	49,90 DM
MPEG Karte	dt.	94,90 DM
Joypad Orginal	dt.	***415,00 DM***
Backup Memory		
Saturn ohne Spiel	US	***679,90 DM***
------------------------------	US	34,90 DM
Ultra 64 komp.+ Spiel	US	199,90 DM
Memory Card	J/US	174,90 DM
Wave Race 64	J/US	199,90 DM
	US	199,90 DM



Formel 1
deutsch
99,90 DM
Playstation

Tekken 2
deutsch
99,90 DM
Playstation

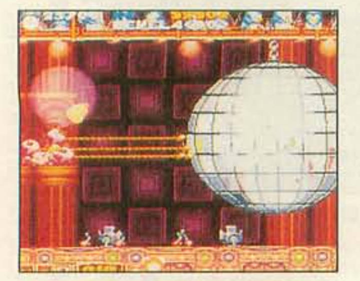




Time
Commando
deutsch
79,90 DM
Playstation

dT= Deutsche Version, US=US Version, Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nict lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Versandkosten : Vorkasse (V-Scheck) 6,90 DM, Nachnahme 8,00 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM). Ab 200 DM versandkostenfrei. Ausland nur gegen Vorkasse 20,- DM Porto. Weit mehr Spiele auf Lager.. Neu für jedes Spiel Lösungen am Lager!!!!! / tägliche Neuheiten von US & DT Titeln !!!!!





Talking Parodius Live ist die Umsetzung des SNES-Titels

Parodius & Co.

Gleich drei *Parodius*-Titel hat Konami für unersättliche Parodisten in petto. Das erste heißt *Sexy Parodius* und ist ein Playstation-Shoot'em Up im üblichen *Parodius*-Seitenscroll-Format. Die Stages wurden allesamt neu geschaffen, wobei man mit pseudoerotischen Einlagen nicht sonderlich zimperlich umgegangen ist (natürlich nicht arg so deftig). Spiel Nummer zwei trägt den Namen *Talking Parodius Live – Forever with Me* und ist im Grunde nichts weiter, als die Playstation-Variante des Super Nintendo-Shoot'em Ups. Einzig die vielen Sprachsamples von CD dürften jetzt viel klarer und verständlicher sein, vorausgesetzt, man versteht Japanisch. Schließlich soll für die Playstation noch ein Strategiespiel mit dem Namen *Paro Wars* erscheinen. Hierbei handelt es sich um ein Kriegsstrategiespiel mit den niedlichen *Parodius*-Charakteren. Wer von *Military Commander* die Nase voll hat, kann ja zur Abwechslung mal hier hineinschnuppern.



Ganz was Neues: Das Strategiespiel Paro Wars



Sexy Parodius mit neuen abgefahrenen Levels

Crazy Chase 2

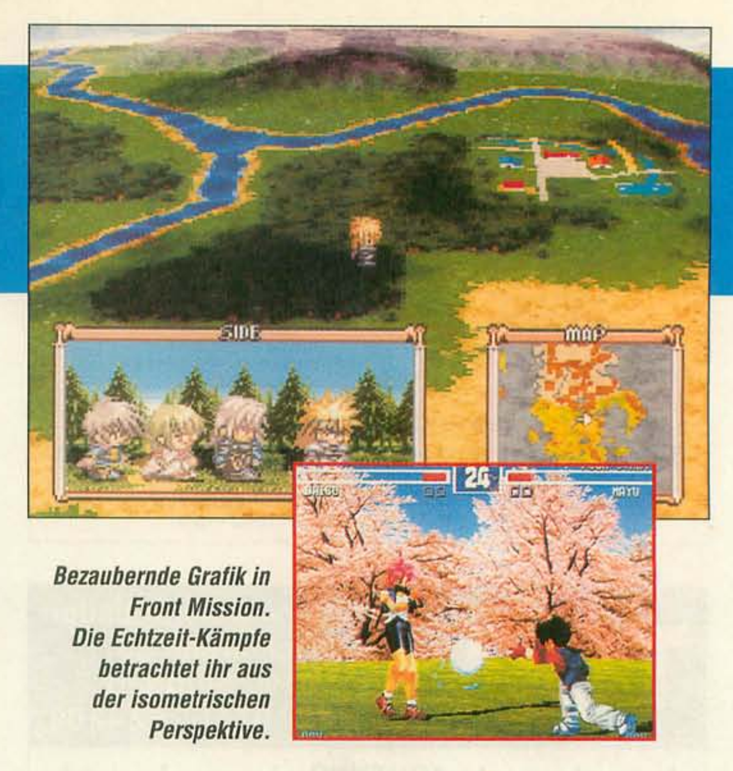


Kid Clown ist wieder auf Achse

Kid Clown ist zurück! Der Nachfolger des abgefahrenen Slapstick-Jump'n Runs (Super Nintendo) wird ab dem 6.Dezember als Playstation-Version zu haben sein. Kemcos *Crazy Chase* beinhaltet völlig neue Stages und Gegner. Geblieben sind der Held Kid Clown und die irrwitzigen Slapstik-Einlagen. Gesteuert wird das Ganze nach wie vor aus der isometrischen Perspektive.

Lightning Legend

Die wogende Welle der 3D-Beat'em Ups hat nun auch Konami getroffen. Das erste Spiel dieser Machart hört auf den Namen *Lightning Legend*. Insgesamt acht Charaktere im Japano-Anime-Look kämpfen, aus welchen Gründen auch immer, gegeneinander. Anders als bei Beat'em Ups herkömmlicher Art, existieren hier nämlich keine großen Ideologien, Turniere oder ähnliches, die einem einen zwingenden Grund geben, sich gegenseitig zu verkloppen. Die Ursache für jede Auseinandersetzung wird somit anhand von Zwischensequenzen eingehend erläutert. Das können z.B. ein paar beleidigende Worte, Meinungsverschiedenheiten oder aber auch ein schlichtes Mißverständnis sein.



Bezaubernde Grafik in Front Mission. Die Echtzeit-Kämpfe betrachtet ihr aus der isometrischen Perspektive.

Tales of Destiny

Der SNES-Rollenspielhit *Tales of Fantasia* von Namco wird für die Playstation umgesetzt. Natürlich faßt eine CD mehr Daten als ein SNES-Modul, und so wurden auch die letzten Krankheiten ausgemerzt. Neben verbesserter Grafik, kann man nun auch längere Sequenzen mit Sprachsamples untermalen. Das Aktiv-Kampfsystem erfuhr ebenfalls ein Upgrade, so daß die Charaktere, sowohl Freund als auch Feind, logischer agieren.

Oben: Shining the Holy Ark von Sega

Rechts: Tales of Destiny von Namco

Shining the Holy Ark

Wenden wir uns dem Saturn zu. Bis zum Jahresende soll ein Nachfolger von *Shining Wisdom* erscheinen. Das Spielprinzip basiert dabei auf dem eines 3D-Polygon-Rollenspiels, wie wir es z.B. bei den 32 Bit-Konsolenumsetzungen der *Wizardry*-Serie her kennen. Das Spiel faßt etwa 16 Dungeons und Städte, die ihr mit eurer vierköpfigen Truppe unter Führung des Schwert-Fighters Arthur erforschen müßt.

Lunar – Silver Star Story

Am 25.Oktober war es endlich so weit. Das lange Zeit angekündigte Remake des Mega CD-Rollenspiels *Lunar – The Silver Star* steht endlich in den Regalen japanischer Spielehändler. In dieser aktuellen Saturn-Version wurde inhaltlich nichts verändert. Lediglich die Grafik und der Sound erfuhren eine Generalüberholung. *tet*





SZENE-CHAT

Stell' dir vor, es ist Weihnachten, und keiner kann liefern! Eigentlich ist die Situation ganz schön grotesk: Da ist jene Zeit des Jahres nicht mehr weit, der die Händler zwölf Monate lang entgegenfiebern – und ausgerechnet dann es gibt es nicht genügend Hardware. Nachdem Nintendo beschlossen hat, sein N64 erst im Frühjahr in Deutschland anzubieten, reiben sich Sega und Sony natürlich die Hände – sind aber offensichtlich nicht ausreichend vorbereitet, um die unerwartete Chance auch voll zu nutzen. Sony hat zwar seine Verkaufsprognose an die neue Situation angepaßt und will statt der angekündigten 300.000 Playstations nun stolze 350.000 Konsolen bis Januar 1997 unters Volk bringen (momentan spricht man von 200.000 installierten Playstations in Deutschland). Aber Sony CE kann die gesteigerte Nachfrage nicht decken: David Reeves, europäischer Marketing-Chef von Sony Computer Entertainment, gab in einem Interview mit dem britischen Händlermagazin "Computer Trade Weekly" zu, daß es in Deutschland zu Lieferengpässen kommen könne und bat den Handel um Geduld: "Wir karren aus anderen europäischen Gebieten alles an Geräten nach Deutschland, was wir kriegen können – und sobald die Maschinen im Lager sind, sind sie auch schon wieder weg. Doch einige große Händler haben für das Weihnachtsgeschäft 30.000 bis 40.000 Geräte auf einmal geordert, und das sind schlicht und einfach mehr, als wir beschaffen können." Da wird sich der eine oder andere Händler ganz schön ärgern! Trotzdem ist man bei Sony optimistisch, 1997 im Wettrennen um die Marktanteile die Nase noch vor Nintendo zu haben, und das, obwohl der Handel die Nintendo-Ankündigung, das N64 für 399 Mark und Mario 64 für 99 Mark zu verkaufen, äußerst positiv aufgenommen hat. Nintendo ist zuversichtlich, 1997 die angepeilte Stückzahl von 500.000 N64-Konsolen in Deutschland erreichen zu können. Sega hat derweil seinen gesamten Hardware-Vertrieb dem Virgin-Distributor Avalon anvertraut und hofft ebenfalls, Profit aus der verzögerten Auslieferung des N64 schlagen zu können. Nintendo dagegen beobachtet seinerseits die Konkurrenz – und kann die Schadenfreude nicht ganz verbergen: "Das wird ein Super-Nintendo- und Game Boy-Weihnachten", grinst Werner Rudolph von Nintendo of Europe. "Wir haben zwar nicht allzu viele neue SNES-Spiele zu bieten, aber dafür besonders gute, und der Preis ist im Vergleich zu den Konkurrenten unschlagbar." Rudolph weiß eine gut organisierte und schlagkräftige Vertriebsorganisation im Rücken, die der Konkurrenz zweifellos überlegen ist. Nintendo peilt mit dem N64 einen jüngeren und familienorientierteren Käuferkreis an als Sega und Sony, das zeigt sich bereits in der Auswahl der ersten Titel. Wie auch immer, 1997 wird nach der langen Sauregurkenzeit endlich wieder sehr spannend!

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



Dirk

Auch ohne Schein läßt's Dirk nicht sein, die Strafe die wird teuer sein



Hartmut

Kann sich über seinen neuen VR6 nicht richtig freuen, seitdem er Ralphs Porsche gesehen hat



Ralph

Die monatlichen Unkosten für seinen Carrera übersteigen sein Einkommen bei weitem

System: Game Boy
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik:	80%
Soundeffekt:	75%
Grafik:	81%

Spielspaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat

super



gut



geht so

na ja



hilfe

Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Aus diesem Grund erhalten solche Titel keine Spielspaßwertung. Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Aus diesem Grund erhalten solche



Wolfgang

Traut sich mit seiner lauten Harley nicht auf die Straße, aber im Allgäu gibts eh kaum welche



Tet

Tet will unerreichbar bleiben und weigert sich hartnäckig, endlich ein Handy zu kaufen



Robert

Hat keine Kohle und überlegt deshalb, ob er sich nicht gleich einen Porsche Boxster kaufen soll



Jan

Jan grüßt ganz herzlich den netten Polizisten, der kürzlich sein Motorrad kontrollierte (winke!)

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Super Nintendo

1	(2)	Donkey Kong Country 2	SNES
2	(1)	Super Mario Kart	SNES
3	(6)	Super Mario All Stars	SNES
4	(9)	Super Mario World 2	SNES
5	(3)	Toy Story	SNES
6	(7)	Asterix & Obelix	SNES
7	(4)	Int. Superstar Soc. Del.	SNES
8	(5)	Olympic Summer Game:	SNES
9	(–)	Die Schlümpfe	SNES
10	(10)	Pinocchio	SNES

Sega

Media Control stellt keine Mega-Drive-Hitparaden mehr zur Verfügung

Playstation

1	(neu)	Formel 1	Playstation
2	(1)	Ridge Racer Revolution	Playstation
3	(neu)	Resident Evil	Playstation
4	(6)	The Need For Speed	Playstation
5	(3)	Olympic Games	Playstation
6	(5)	Alien Trilogy	Playstation
7	(7)	Adidas Power Soccer	Playstation
8	(8)	Wing Commander 3	Playstation
9	(2)	Toshinden 2	Playstation
10	(10)	Destruction Derby	Playstation

Saturn

1	(1)	Nights	Saturn
2	(neu)	Exhumed	Saturn
3	(–)	Virtua Cop	Saturn
4	(3)	Athlete Kings	Saturn
5	(7)	Gun Griffon	Saturn
6	(2)	Need for Speed	Saturn
7	(5)	Panzer Dragoon 2	Saturn
8	(4)	Sega Rally	Saturn
9	(–)	FIFA Soccer '96	Saturn
10	(–)	Worms	Saturn

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Plazierung

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit	Destruction Derby 2, PSX
hört zur Zeit	Kula Shaker, K
Film-Favorit	Bound



spielt zur Zeit	Bug Too, Saturn
hört zur Zeit	Kid Creole, Greatest Hits
Film-Favorit	Bound



spielt zur Zeit	Star Gladiator, PSX
hört zur Zeit	Porsche Motorensound
Film-Favorit	Last Man Standing



spielt zur Zeit	Command & Conquer, Saturn
hört zur Zeit	Wipeout 2097, Soundtrack
Film-Favorit	Trainspotting



spielt zur Zeit	NBA In The Zone 2, PSX
hört zur Zeit	∅: Olento
Film-Favorit	Bound - Gefesselt

spielt zur Zeit	King of Fighters '96, Neo Geo
hört zur Zeit	Joe Cocker, Organic
Film-Favorit	The Fan

spielt zur Zeit	Vandal Hearts, Playstation
hört zur Zeit	Platoon, Soundtrack
Film-Favorit	Trainspotting

Kinohits des Monats

1. **Der verrückte Professor** mit Eddie Murphy
2. **Independence Day** mit Jeff Goldblum und Will Smith
3. **Die Legende von Pinocchio** mit Martin Landau
4. **Rumble in the Bronx** mit Jackie Chan
5. **Twister** mit vielen fliegenden Kühen
6. **Aus nächster Nähe** mit Robert Redford
7. **Die Geschichte vom Spitfire Grill**
8. **Tin Cup** mit Kevin Costner
9. **Cable Guy** mit Jim Carrey
10. **Phenomenon** mit John Travolta

Quelle: VG

VG-Leser Top 10

1	Resident Evil	Playstation
2	Formel 1	Playstation
3	Tekken 2	Playstation
4	Alien Trilogy	PSX/Saturn
5	Ridge Racer Revolution	Playstation
6	Need For Speed	PSX/Saturn
7	Destruction Derby	PSX/Saturn
8	Worms	PSX/Saturn
9	Die Hard Trilogy	Playstation
10	Toshinden 2	Playstation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

1	Tomb Raider	PSX/Saturn	90%
2	FIFA Soccer '97	Playstation	88%
3	Daytona CCE	Saturn	88%
4	Pandemonium	Playstation	84%
5	Smash Court Tennis	Playstation	84%
6	NHL Hockey '97	Mega Drive	84%
7	Soviet Strike	Playstation	83%
8	Star Gladiator	Playstation	83%
9	Destruction Derby 2	Playstation	82%
10	Micro Machines Military	Mega Drive	81%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

SONY PLAYSTATION



Eine Mission spielt in der Nähe von Desert Strike

Der Soviet Strike-Showdown findet im Herzen von Moskau statt

Russenmafia

Soviet Strike

Unter dem zwielichtigen Motto: „Stoppt den Krieg, bevor er beginnt" stürzt ihr euch in EA erstes 32-Bit-Strike-Abenteuer. Die Geschichte von *Soviet Strike* spielt sich in der unmittelbaren Gegenwart ab. Als Schauplatz des Geschehens mußte diesmal das Areal der ehemaligen Sowjetunion herhalten. Ein abgesetzter Ex-KGB-Chef (Codename = Shadowman) übernimmt die Rolle des Bösewichts und versucht mit allen erdenklichen Mitteln die Regierungsmacht an sich zu reißen. Durch die angespannte politische Lage, die im gesamten Land herrscht, findet er zahlreiche Gefolgsleute, die überwiegend aus dem Militärbereich stammen. Somit eröffnet sich dem skrupellosen Diktator ein umfangreiches Waffenarsenal, das mit den modernsten Errungenschaften der Technik ausgestattet ist. Jetzt liegt alles in der Hand einer Elitetruppe, den bevorstehenden Putsch niederzuschlagen und das Land vor einer kommunistischen Regierungsübernahme zu bewahren. Als Pilotenmitglied der geheimen Söldnereinheit schwingt ihr euch hinter die Kontrollen eines "Super Apache"-Kampfhubschraubers und werdet umgehend mit gefährlichen Kampfaufträgen eingedeckt. Die Einsatzgebiete erstrecken sich von der Halbinsel „Krim" quer über das „Schwarze" und „Kaspische Meer", bis hin zu Draculas Geburtsstädte nach „Transsilvanien". Das spielerische Erfolgsrezept der allseits bekannten Strike-Trilogie wurde konsequent beibehalten: Eine lineare Story mit aufeinander abgestimmten Missionen führt euch mit Hochspannung auf den finalen Kreml-Showdown hin. Über fünf große Szenario-Schauplätze, die bis zu zehn Einzelaufträge enthalten können, müssen erfolgreich absolviert werden. Jede Kampagne bietet eine durchgehende Handlung, die mit aufwendig inszenierten Filmeinlagen und hektischem Digi-Funkverkehr eingeleitet wird. Die Aufgaben sind vielfältig und abwechslungsreich: Ihr befreit CIA-Agenten aus Gefangenenlagern, zerstört Radaranlagen oder pustet ganze Gebäudekomplexe in die Luft. In späteren Missionen greift ihr Flugzeugträger im Schwarzen Meer an, spürt U-Boote auf oder fliegt zerstörende Angriffe auf gegnerische Hauptquartiere, die rund um Moskau verteilt sind. Im Kaukasus muß eine Chemiefabrik vernichtet werden, oder ihr laßt bei Transsylvanien ein ganzes Atomkraftwerk in die Luft fliegen. Viele Gemeinheiten erschweren die Rettungsaktion: Zahlreiche Abwehrgeschütze, feindliche Artillerietruppen, mobile Raketenbasen, schwer gesicherte Flughäfen, Panzer- und Radarstellungen machen dem Piloten das Fliegerleben schwer. Um den bösen Schergen Saures zu geben, ist der "Super Apache" von Haus aus mit einer großkalibrigen Bordkanone und einer begrenzten Anzahl von Sidewinder-Raketen bestückt. Durchschlagendere Waffensysteme wie „Hydras", „Hellfires" und Lenkraketen befinden sich ebenfalls an Bord, allerdings nur in einer sehr begrenzten Stückzahl. Mehrere Co-Piloten begleiten euch während der Einsätze und greifen interaktiv mit ins Spielgeschehen ein. Euren Hubschrauber und die Umge-



Oben: Das Multifunktionsmenü mit eingebauter Map.

Im Schwarzen Meer nehmen wir es mit einem komplett bestückten Flugzeugträger auf



Volltreffer: Ein komplettes E-Werk gehört gleich der Vergangenheit an



Fotorealistische Grafik in Vollendung: Die Landschafts-Szenarios sehen fantastisch aus



Aufwendige FMV-Clips begleiten euch während des Spielgeschehens



Das Ziel ist getroffen und ab geht's zum nächsten Schauplatz



Anvisiert: Ein paar Panzer rumpeln in Schußweite

bung seht ihr wie gewohnt von schräg oben, aus einer halbisometrischenPerspektive. Munitionsnachschub, Extraleben, zu rettende Personen oder Reperaturkisten werden wie gehabt per Automatikseilwinde an Bord gehievt. Mittels „Start"-Taste wird ein Multifunktions-Bildschirm aufgerufen. Hier werden auf einer strategischen Übersichtskarte alle Missionsziele ausführlich erklärt, wo sich feindliche (bzw. eigene) Truppen befinden und wo es Sprit- und Munitionsnachschub gibt. Außerdem werdet ihr durch ein multimediales Kommunikationsystem mit Video- und Funkmeldungen ständig auf dem laufendem gehalten. Richtige Anschleichtaktiken und ein rechtzeitiger Nachschub von Treibstoff und Munition gelten abermals als absolut überlebenswichtig. Jede Einzel-Etappe wird eingangs anhand von Text und einleitender FMV-Videos ausführlich erklärt. Fast alle Einsatzgebiete entsprechen landschaftlich den Originalschauplätzen. Die fotorealistische Texture-Landschaft nebst Gebäuden und gegnerischen Vehikeln sind in allerfeinster 3D-Grafik zu sehen. Ein speziell entwickeltes „Streaming-Verfahren" schaufelt unentwegt die detaillierten Grafikdaten in den PS-Speicher, wodurch während des Einsatzes lästige Nachladezeiten entfallen. *ws*



„Das Warten hat sich gelohnt! Nach knapp zwei Jahren Entwicklungszeit hebt endlich der legendäre Super Apache zu neuen Heldentaten ab. Die drei Vorgänger forderten schon vor Zeiten ihren Tribut und gehören immer noch zu meinen Lieblingsspielen. Trotz des Sprungs in die 32-Bit-Liga bleibt das erfolgsbewährte Strike-Konzept nahezu unverändert. Das alte 16-Bit-Team hat in Sachen Grafik und Spielmechanik wieder ganze Arbeit geleistet: Man fühlt sich unversehens in die landschaftlichen Reize des ehemals sowjetischen Hoheitsgebietes versetzt. Die spielerischen Qualitäten stehen der pompösen (Video)-Präsentation in nichts nach. Ständig gibt es irgendwelche Neuigkeiten zu bestaunen, die Fachwerk-Häuser eines Dorfes zum Beispiel, prunkvolle Paläste oder komplexe Industrieanlagen. Sie alle wirken fantastisch real. Moralapostel dürfen sich auch wieder verausgaben: Da werden Menschensprites gebraten oder belebte Lagerstätten leergebombt. Abgesehen davon aber bietet Soviet Strike wie seine Urväter eine grandiose Motivations-Mischung aus abwechslungsreicher Strategie- und Action-Kost, verpackt in genialer Optik nebst passender Musikuntermalung. Ob bei Rettungsmissionen, Bombardements oder einfachen Convoi-Angriffen – ständig wird nach taktischem Verstand und ballertechnischem Feingefühl verlangt. Das komplette Spiel wurde übrigens eingedeutscht. Was, keine Kritik? Doch, bei unserer Endversion die sich noch auf einer sogenannten „Gold-Disc" befand, machte sich durchgehend ein ruckeliges Scrolling bemerkbar, das aber laut EA-Pressesprecher Florian Stangel in der Serienversion (schwarze CD) weitgehendst ausgemerzt sein soll. Wie das Ergebnis auch ausfallen mag: Wer schon alle Vorgänger verehrt hat und auf kernige Actionschlachten steht, sollte Kurs auf den nächsten Spielehändler nehmen."

System: Playstation
Spieletyp: Action-Spiel
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1
Features: Paßwort, MC-Save
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	82%
Musik:	73%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 83%

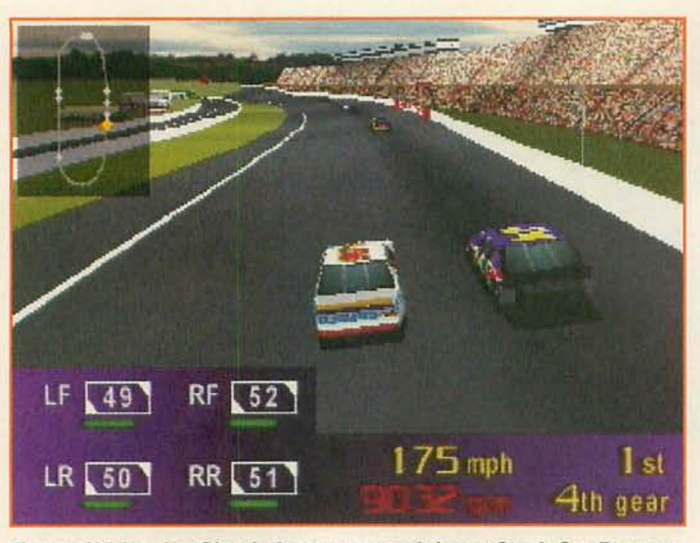


Feuer frei: Wer zuerst schießt, ist meist im Vorteil



Mit der Zerstörung des Atomkraftwerke geht dem Feind der Saft aus

SONY PLAYSTATION



Nascar '96 ist eine Simulation von ausgedehnten Stock-Car-Rennen



Im Cockpit überwacht ihr die Instrumente und den Rückspiegel

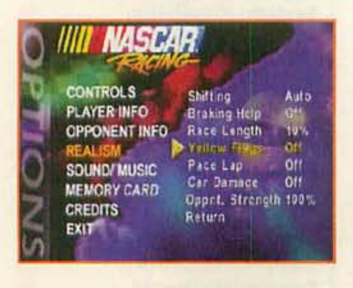
Dauerbrenner

Nascar '96

Neben der FIA gibt es natürlich auch noch andere Dachverbände des Rennsports. NASCAR ist so einer. Bei einem Nascar-Rennen werden (frisierte Serien-Wagen) stundenlang über einen Rundkurs gehetzt. *Nascar '96* ist eine doch recht realistische Umsetzung dieses Spektakels. Das Spiel bietet die beiden Modi "Arcade" und "Simulation". Im Arcade-Modus ist das Geschehen vereinfacht, wäh-rend die Simulation alles von euch verlangt, was auch in einem echten Rennen zu beachten ist. Das heißt beispielsweise, daß ihr in der Boxengasse startet und euch erst nach einer Runde hinter dem Pace-Car ins eigentliche Rennen stürzt. Grundlegende Regeln finden sich dagegen auch beim Arcade-Spiel. Dabei ist *Nascar '96* die ideale Spielwiese für notorische Einsteller. Die Möglichkeiten reichen vom schlichten "Schaden An/Aus" bis zur exakten Verteilung von Zusatzgewichten im Fahrzeug. Die Länge der zu fahrenden Rennen ist variabel. Von 16 bis weit über 400 Runden ist für jeden Ausdauertyp etwas dabei. Mit der Cockpit-Perspektive wacht ihr über die diversen Instrumente, statistische Daten zur Position, Spritverbrauch und Reifenzustand ruft ihr per Funk von der Box ab. Im Pausen-Modus gibt's ein Replay, und Analog-Controller sowie Memory-Card werden freilich auch unterstützt. *js*



Nascar '96 ist wahrlich ein merkürdig Ding. Interessant wird das Spiel erst bei längeren Rennen (100 Runden aufwärts). Die Eintönigkeit und das sonore Brummen dürften auf den Spieler eine ähnliche Wirkung haben, wie auf den echten Fahrer: Die Konzentration läßt bald nach. Kurze Rennen bieten aber nicht genug Action. Mit der "Rookie"-Kiste habt ihr bald einige Runden Vorsprung, und wer mit einem analogen Kontroller spielt ist komischerweise eh gleich zehn Meilen schneller unterwegs. Das einzig Aufregende ist, die Gegner (mit "Schaden Aus") von der Bahn zu schubsen oder einen regelgerechten Boxenstop einzulegen. Ein Satz Reifen und der Sprit reichen allerdings für mindestens fünfzig Runden. Für Marathonrennen eignet sich die sensible Joypad-Steuerung eher wenig, NeGcon und Mad Catz seien hier dringend empfohlen. Nascar '96 ist gut gemacht und für ernsthafte Fans sehr interessant. Wer sich von einem Stock-Car-Rennen Action erwartet, ist mit Destruction Derby 2 aber sicher besser bedient.





Crashs sind gut gemacht, Überschläge von NASCAR verboten



49 Runden (10%) und dann im Ziel nur zwei Runden vorne? Lahm...



System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sierra
Testversion: Sierra
Spieler: 1
Features: Speicheroption, Analog-Controller
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	66%
Musik:	62%
Soundeffekte:	50%

Spielspaß 75%

SONY PLAYSTATION



Oben ein Blick auf das hervorragende Render-Intro, darunter wählen wir einen Level aus



Gewaltige Polygon-Architekturen verzaubern das Spielerauge

Mächtig Prächtig!

Pandemonium

VIDEO GAMES CLASSIC

Kaum steht Sonys Vorzeige Jump'n'Run in den Ladenregalen, ist bereits ein weiterer 3D-Thronanwärter unterwegs. In Crystal Dynamics *Pandemonium* habt ihr die Wahl zwischen zwei ausgeflippten Hauptdarstellern, die nach Belieben vor jedem Level-Abschnitt getauscht werden können. Das wäre zum einen: Zauberlehrling „Nikki", ihres Zeichens Magier mit leicht spöttischer Ader und der einzigartigen Fähigkeit, einen Doppelsprung zu vollführen. Witzbold „Fargus" ist ihr ständiger Begleiter, ein Hofnarr mit unglaublichen akrobatischen Fähigkeiten, der mit großer Klappe zu Werke schreitet. Die beiden verfügen über erstaunliche Zauberkräfte, sie morphen in die unterschiedlichsten Formen, wenn es die Situation erfordert. In einigen Leveln verwandeln sie sich z.B. in ein gigantisches Rhinozeros oder eine schwer gepanzerte Schildkröte. Auf dem beschwerlichen Weg zum Ausgang gilt es, allerlei Prüfungen zu bestehen: Türen oder andere wegversperrende Hindernisse müssen mit Schlüsseln geöffnet- und tiefe Abgründe mit gekonnten Sprüngen überwunden werden. Eure halsbrecherische Reise führt durch kristallglitzernde Höhlenkatakomben, verzauberte Wälder mit Riesenpilzen, eine Lava-überströmte Wüstenlandschaft und zahlreiche andere Plattformwelten. Ihr spurtet über marode Hängebrücken hinweg, saust Wendeltreppen empor, hüpft die Feindesschar in bester Mario-Manier zu Tode oder ballert nach dem Auflesen bestimmter Extras einen beherzten Gefrier- oder Schrumpfschuß ab. In den insgesamt 18 Leveln kreuchen und fleuchen, wen wunderts, reichlich feindselige Geschöpfe durch die Gegend. Entfernte Verwandte der gemeinen Tarantel sind ebenso anzutreffen wie skurrile Kreaturen aus der Fabelwelt. Natürlich sprudelt die Hüpfhatz nur so vor versteckten Räumen, Überraschungen und Extras: Ihr findet Schutzschilde, Zusatzherzen und Bonusmultiplikatoren. Sammelt ihr genügend Goldmedaillen ein, gibt es zur Belohnung am Ende einen Bonus-Level. Pandemonium! bietet jedoch nicht nur herumlaufendes oder -fliegendes Feindvolk an, sondern wartet mit Unmengen anderer Verrücktheiten auf: Blumen spucken Giftpollen in die Luft, aus sonderbaren Wappel-Wesen zucken Plasmablitze, hier und da fallen gigantische Felsbrocken vom Himmel oder sausen spitzige Hindernisse aus dem Boden. Berührt ihr einen Gegner, wird euch ein Herz abgezogen. Habt ihr alle drei Leben verspielt, darf man den Level via Paßwort wieder von vorne anfangen. Eine freischwebende Kamera verfolgt euch auf Schritt und Tritt, wählt automatisch den besten Blickwinkel aus und zoomt selbständig in oder aus dem Geschehen heraus. *ws*

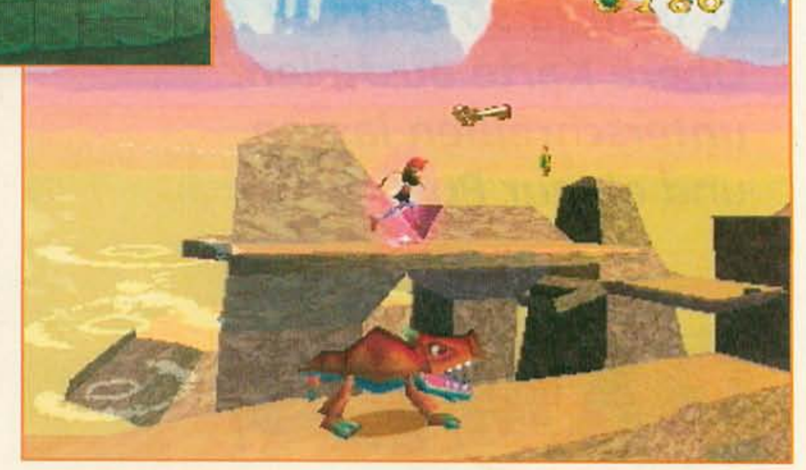


„Wer hätte das gedacht, daß Sonys hochgehyptes Vorzeige-Jump'n'Run „Crash Bandicoot" gleich noch dieses Jahr vom Hüpfthron gestoßen wird. Pandemonium! ist die perfekte Symbiose zwischen einem klassischen Jump'n'Run und neuer 32-Bit-Technik. Die Playsta-

Stufenlos zoomt die Kamera in und um das Spielgeschehen Links seht ihr einen dicken Endgegner



Mit bahnbrechender Geschwindigkeit spurtet ihr durch märchenhafte Landschaftsszenarien



tion-Hardware wird bis an ihre Grenzen ausgereizt. Schmukke Texture-Optiken werden fehlerfrei und in atemberaubender Geschwindigkeit dargestellt. Kein unschöner Clipping-Effekt (das Wegklappen von Polygonen) oder Ruckeln trübt das rasante Spielgeschehen. Atemberaubende 3D-Grafikeffekte betören den Spieler von Beginn bis zum Ende der Odyssee. Was bei Pandemonium! am laufendem Band abgeht, läßt so manches „Ohh" und „Ahh" von Spieler und Zuschauer ertönen. Es gibt ständig was Neues zu sehen: Brillante Farben, Action, Abwechslung, Geschwindigkeit, Gags und hervorragende Ideen sind das Aushängeschild für Pandemonium!. Es wird einfach nicht langweilig, jede Etappe verlangt eine ganz besondere Vorgehensweise und wartet mit neuen Herausforderungen auf. Eine durchdachte Steuerung, die nicht besser hätte gelingen können und viele Jokes in den nett bis genial aufgebauten Leveln motivieren kräftig. Der gehobene (aber nie unfaire) Schwierigkeitsgrad und die Masse an unterschiedlichen Leveln und Abschnitten sorgen garantiert für mehrwöchigen Jump'n-Run-Spaß. Pandemonium! ist fast ein „Muß" für jeden PS-Besitzer, der von diesem mittlerweile überfluteten Genre nicht genug kriegen kann. „



Höchst bedrohlich! Messerscharfe Kreissägen drohen unseren quirligen Hoffnarr „Fargus" zu zerteilen.



Wer fleißig Münzen gesammelt hat, darf zur Belohnung einen Bonus-Level spielen

System: Playstation
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: CD
Hersteller: Crystal Dyn.
Testversion: BMG
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	86%
Musik:	78%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß 84%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Rimgal hat zwar keine Plasma-Klinge, dafür aber Feuer im Rachen



Im Training könnt ihr Moves wie Saturns Drehkreisel einstudieren

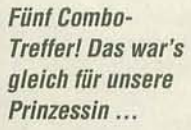
Fünf gewinnt

Star Gladiator

VIDEO GAMES CLASSIC

Muß eigentlich ganz schön hart gewesen sein für Capcom, gleich zehn neue Charaktere auf einmal zu entwickeln, statt wie immer nur eineinhalb neue *Street Fighter* dazuzumogeln, aber *Star Gladiator* ist ja auch ein echtes 3-D-Beat'em Up mit allem was dazugehört. Die Kämpfersteuerung mit zwei Waffen-, einem Kick- sowie einem Block-Button gestaltet sich wie bei Namcos *Soul Edge*, an das auch die Soundeffekte und die Farbwischer bei Treffern stark erinnern. Grafisch dagegen hat man sich bei Takaras *ToShinDen* orientiert und das Ganze auf futuristisch gestylt. Das kommt vor allem bei den verschiedenen Plasma-Waffentypen wie Jo-Jo, Säbel, Streitaxt, Kanone oder Frisbee zum Tragen, die allesamt mit einem leuchtenden Schimmereffekt umgeben wurden. Als einziger ohne echte Plasma-Waffe hantiert der Dino-Mutant Rimgal mit einem Totenkopf auf einem Stecken, der jedoch nicht minder verheerende Auswirkungen auf euren Lebensbalken haben kann. Mit den *Street-Fighter*-typischen Joypad-Bewegungen entlockt ihr den Weltraumsöldnern verschiedene Plasma-Specials, die auch als Counter-Moves eingesetzt werden können. Beim Combo-System haben sich die Designer dagegen etwas wirklich Geniales einfallen lassen. Unterhalb eures Lebensbalkens befindet sich eine Plasma-Anzeige, die mit fünf Icons (jeweils Slash 1, Slash 2 oder Kick) aufgefüllt werden kann. Die für jeden Kämpfer natürlich verschiedenen Kombinationen entnehmt ihr im Trainermode dem Combo-Stammbaum, der leider während des Spiels nicht eingeblendet werden kann. Habt ihr eine Fünfer-Kette zusammengebracht, blitzt das Wort "Final" im Balken auf und ihr gebt eurem Gegenüber mit einem sehenswerten Ending-Move den Rest. Space-Matador Franco Gerelt katapultiert sein Opfer dabei etwa in die Luft und arbeitet ihm mit seinem Degen ein gutes Dutzend Luftlöcher hinein (Move AABAA dann schnell AA drücken). Wenn ihr alle drei Action-Knöpfe gleichzeitig drückt (kann wie bei *TohShinDen* auf R1 oder R2 gelegt werden), läßt euer Haudegen einen Super-Special-Move vom Stapel, vorausgesetzt ihr habt noch genügend Plasma-Energie übrig. Wenn euch der genreübliche Abgrund der Kampfarenen zu blöd wird, stellt ihr im Optionsmenü einfach auf unsichtbare Wand, an der die Raufbolde fortan abprallen statt hinunterzufallen. Für Freunde des Team-Beat'em Ups findet sich auch ein Group Battle Mode auf der CD, bei dem ihr auch die Recovery-Art bestimmen dürft. *rk*



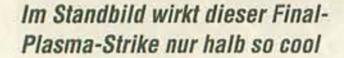


Fünf Combo-Treffer! Das war's gleich für unsere Prinzessin ...

„Capcoms erstem Ausflug in die 3-D-Beat'em Up-Welt sieht man sofort die Handschrift eines erfahrenen Prügelspielaltmeisters an. Star Gladiator spielt sich ganz Street Fighter-like mit taktischen und strategischen Aktionen, ohne jemals in unübersichtliche Hektik wie bei TohShinDen 2 abzudriften. Dadurch, daß im Plasma-Balken die einzelnen Combo-Bestandteile bei Ausführung nacheinander angezeigt werden, wißt ihr immer, in welchem Stadium euer Combo



Saturn hat von allen Space-Söldnern die witzigsten Moves drauf



Im Standbild wirkt dieser Final-Plasma-Strike nur halb so cool

sich gerade befindet, da ein Button-Press auch mehrere Aktionen eures Schützlings zur Folge haben kann, und müßt nicht wie bei Tekken 2 rätseln, warum's mal wieder nicht geklappt hat. Durch diese Anzeige klappen die Combos mit einer noch nie dagewesenen hohen Rate, und zusätzlich wird eure Verteidigung durch die gleichzeitige Angabe der Blockmöglichkeit optimiert. Optisch gesehen kann man Star Gladiator auch nur Komplimente machen. Dank einer Unmenge von Polygonen und genialen Texturen wirken die Kämpfer wirklich real und nicht wie so oft wie zusammengeklebte Pappfiguren. Durch die schönen Farbwischeffekte bei Treffern kommt dann auch das eminent wichtige wuchtige Spielgefühl auf. Warum dann doch keine Überfliegerwertung? Nun, die Spielgeschwindigkeit ist stellenweise zu gemächlich und movetechnisch ist's Tekken 2 von der Quantität her deutlich unterlegen. Das eigentlich gute Feature mit der unsichtbaren Wand haben die Entwickler wieder verpatzt, indem sie die Kämpfer bei jedem Treffer über die halbe Arena fliegen lassen und somit Combos unmöglich machen. Und daß bei Capcom-Beat'em Ups keine Genies an den Mischpulten für die Begleitmusik sitzen, hat sich wiedermal bestätigt. Mein Tip: Konsultiert mal die Resident Evil-Soundgenies aus dem eigenen Haus! Insgesamt zehn (elf, mit dem Geist vom Boß) Charaktere sind auf Dauer dann doch etwas wenig, wenn man im Hinterkopf hat, daß Tekken mit 150% mehr Kämpfermaterial aufwarten kann. Laut Untertitel "Crusade 1" kann man aber sicher bald "Super Star Gladiator 2 Turbo" erwarten. ”



Bei einem Sieg geht der Gegner in einem Strahlengewitter unter



Insgesamt gibt's neun anwählbare Fighter plus einem Boß

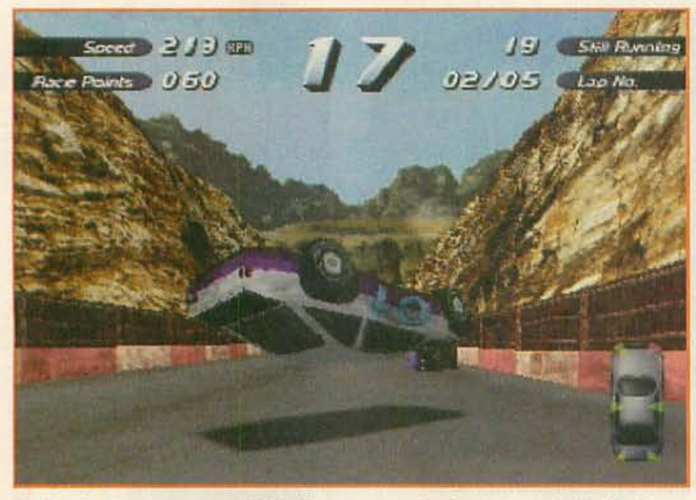
SONY PLAYSTATION

System: Playstation
Spieletyp: 3-D-Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	81%
Musik:	64%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß 83%

SONY PLAYSTATION



Schlecht abgesprungen? Die Konsequenz bedeutet wertvolle Zeit.



Die Karren werden richtig zerbeult und verlieren ganze Teile

Viel Glück!

Destruction Derby 2

VIDEO GAMES CLASSIC

Mit Spannung wurde der Nachfolger des krachigsten Schrottspiels aller Zeiten erwartet. Was hat Psygnosis besser machen können? Welche neuen Ideen stecken in *Destruction Derby 2* ? Nun, ersteinmal liegt die Orientierung mehr auf "Rennspiel", als das im ersten Teil der Fall war. Mit ausgeklügelten Strecken (die sich nicht hinter *Formel 1* verstecken müssen) und einer realistischeren Steuerung kommt gleich ein ganz anderes Spielgefühl auf. Gerade die echte 3D-Berechnung der Strecken und Fahrzeugbewegungen macht den großen Unterschied aus. Es gibt jetzt richtige (oft völlig übertrieben weite) Sprünge, Überschläge, Schleuderpartien und jede Menge Mischungen aus diesen drei Kapriolen. So könnt ihr nach einem harten Crash schon mal auf dem Dach liegenbleiben. Gottseidank werdet ihr dann aber nach wenigen Sekunden wieder auf die Räder gestellt (während das restliche Feld vorbeizieht oder euch noch den einen oder anderen Blechschaden zufügt). Das Schadenssystem wurde beibehalten, ihr seht also wieder eine Mini-Draufsicht eures Fahrzeugs mit den farbigen Pfeilen für den Zustand der einzelnen Partien. Grafisch hat sich auch einiges getan. Feuer, Rauch und Funkenregen verleihen den Crashs das heftige Etwas. Davonfliegende Splitter, Motorhauben und Räder zeugen meist von gröberen Schäden. Auf den Rennstrecken besteht erstmals die Möglichkeit eines Boxenstops, bei dem ihr unter Zeitverlust die gröbsten Schäden wieder ausbügeln könnt. Auch diesmal stehen drei Spielmodi zur Wahl. Im Stock-Car-Rennen geht's "nur" um eine gute Platzierung, während ihr im Wrecking Race zusätzlich Punkte für spektakuläre Attacken einheimst. Außerdem werdet ihr im Wrecking Race auch in die Arenen geschickt, wo's sich dann nur um möglichst viele Crash-Punkte dreht. Im Destruction-Derby-Modus geht's wie gewohnt um möglichst derbes Verschrotten und Durchhaltevermögen. Dafür stehen vier verschiedene Bowls zur Wahl, von denen die letzte (die Death Bowl) besonders fies ist. Da gibt's nämlich einen Graben, der das sofortige Aus bedeutet. Der normalen Strecken sind's sechs, womit die Palette vom (Mehr-oder-weniger-) Rundkurs bis zur tunnelreichen Bergstrecke mit Abzweigungen abgedeckt wird. Wie im ersten Teil gestalten sich Fahrzeugauswahl (drei Typen) und das Feld der Computergegner. Auf der Memory-Card bringt ihr Platzierungen, Einstellungen und komplette Replays unter. Letztere wurden im Vergleich zum ersten Teil etwas abgespeckt. "Film anschauen" und eine Zeitlupe sind die einzigen Optionen. Musikalisch geht's wieder derb zur Sache. Jug und Tuscan

Ooops, nach einer Karambolage bin ich wieder auf dem Dach gelandet



Nun ratet mal, wer sich in der Mitte dieses Pulks befindet. Total Destruction kommt hart.



Mit Staubwolken, Feuer und Rauch haben sich die Entwickler gründlich ausgetobt



Schon mal mit 200 rückwärts über 'ne Kuppe gehopst? In DD2 wird oft leicht übertrieben.

sorgen mit hart gequälten Elektrosaiten für den passenden Background. Für mehr als einen Spieler gibt's nur eine "Nacheinander"-Option, auf einen Link-Modus oder Splitscreen-Rennen wurde verzichtet. Analog-Controller werden übrigens unterstützt. *js*



Also meine Erwartungen in ein Sequel von Destruction Dreby wurden erfüllt. Es fährt sich besser, es sieht besser aus und es scheppert auch besser – so soll ein Nachfolger sein. Was ich mir allerdings noch gewünscht hätte, ist ein "Deathmatch"-Modus, in dem man bei unbegrenzter Rundenzahl auf den Rennkursen versucht, alle Gegner schrottreif zu fahren. Hierfür wäre die Geschichte mit dem Boxenstop erst so richtig interessant. Ein Rückspiegel hätte die ganze Sache noch weiter abgerundet. Daß die gewaltigen Luftsprünge der Boliden nicht sonderlich realistisch kommen, stört nicht weiter; im Gegenteil: Die gesamte Action ist etwas überzogen und das ist auch gut so. Wenn's gewaltig scheppert, kracht und splittert, macht's doch erst so richtig Spaß. Destruction Derby 2 bietet auf jeden Fall genug Neuerungen und Verbesserungen, um auch für Besitzer des ersten Teils interessant zu sein. Alle anderen Pistensäue orientieren sich an unserer Wertung, die da sagt: "Kauf empfohlen".



DD2 freut auch die Sammler von Render-Intros



Die meisten Gegner kennt ihr noch aus dem ersten Teil



Boah, die Sau hat mich abgedrängt und umgekippt – Rache!

SONY PLAYSTATION

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel mit Action
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	76%
Musik:	70%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß 82%

SONY PLAYSTATION



Schüsse aufs Tor können diesmal noch genauer platziert werden



Jetzt auch mit Dach überm Kopf: Hallenfußi gab's noch nie bei FIFA

Sooo ein Tag...

FIFA '97

VIDEO GAMES CLASSIC

Nachdem in der 96er Version FIFAs Kinderkrankheiten aus 16-Bit-Tagen quasi ausgemerzt wurden, waren wir gespannt, was EA dieses Jahr noch verbessern würde. Wer unser Preview letzte Ausgabe gelesen hat, ist bereits über das hier erstmals verwendete *Motion Blending* im Bilde. Die per *Motion Capture*-Verfahren erzeugten digitalen Bewegungsabläufe wirken durch EAs eigens entwickeltes Blending-Tool jetzt noch flüssiger und weniger hölzern. Gleichzeitig wurde die Anzahl der einzelnen Animationsphasen pro Sekunde bis an die Grenze des auf der PS technisch Machbaren erhöht (auf Pentium-PCs sieht FIFA '97 sogar noch brillanter aus). Erstmals dürft ihr wahlweise auch in der Halle mit fünf Spielern pro Mannschaft kicken. Die Computerintelligenz wurde (zum Glück) nicht wesentlich verändert. Lediglich die Torhüter haben ein bißchen mehr Grips zugeteilt bekommen, damit sie nicht wieder ganz so leicht durch einen plumpen Bauerntrick vorgeführt werden können. Anfänger dürfen jetzt auch auf einem neugeschaffenen, niedrigeren Schwierigkeitsgrad einsteigen, für die Semi-Pros und Pros bleibt alles beim alten. Im ebenfalls neuen Arcade-Modus spielt es sich ein wenig flotter, als im Simulations- oder Action-Modus. Taktik spielt hier eine geringere Rolle. Die Mannschaftsaufstellungen basieren noch auf den Daten der Saison 95/96. Beim Turnier wird in der Verlängerung automatisch die Sudden-Death-Regel angewendet *ds*



super

Obwohl man als Tester alle paar Monate mit technischen Verbesserungen in jedem Spielegenre konfrontiert ist, beeindruckt das neue FIFA schon gewaltig. Lästige Pop-Ups, verrutschte Polygone oder ruckelige Bewegungsabläufe tauchen hier fast gar nicht mehr auf. Die Kamera scrollt sauber übers Spielfeld und schaltet bei Richtungswechseln jetzt noch schneller automatisch um. Nach wie vor eignen sich aber nur ein bis zwei Perspektiven wirklich fürs Spiel ("Ball-" und "Shoulder-Cam" nutzen eigentlich nur uns etwas zum Bilder machen, da die Spieler dann nicht so winzig erscheinen). Spielbarkeit und Ballkontrolle sind wieder mal fantastisch. Die Kommentatoren eines jeden Sportspiels sind bisher nur unangenehm aufgefallen, so auch hier. Ständige Wiederholungen werden wohl erst mit der 128-Bit-Ära bei 50 000 möglichen Phrasen pro Spiel der Vergangenheit angehören. Mit dem diesjährigen Sequel ist EA Sports der Fußballkonkurrenz wieder um einige Nasenlängen voraus.





Trotz guter Werte, keiner mag Lothar! Auch wir haben ihn sofort nach Bremen transferiert.



Ihr habt die Wahl zwischen den Vereinen von elf nationalen Ligen

System: Playstation
Spieletyp: Fußball
Megabit: CD
Hersteller: EA Sports
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 8
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	90%
Musik:	78%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 88%

Sammelwahn

Grid Run

Virgins neuester PlayStation-Streich *Grid Run* kann weder als aktionlastiges Knobelspiel noch als Shoot'em-Up eingestuft werden. Besser gesagt, ist es ein einfacher Geschicklicheitstest ohne große spielerische Ansprüche. Die Schauplätze sind eine Serie von dreidimensionalen Plattformlabyrinthen auf 16 verschiedenen Planeten, die mit einer Spielfigur durchquert und nach einer bestimmten Anzahl von Fahnen abgesucht werden müssen. Jedes Labyrinth ist das Nest von 16 äußerst aggressiven Aliens, die jedem Eindringling unvermittelt an die Gurgel gehen. Ihr liefert euch praktisch ein Rennen mit dem jeweiligen Kontrahenten und versucht, die vorgegebene Anzahl an Fähnchen einzusammeln. Mit zwei, drei oder vier Spielern geht der Punk erst richtig ab, denn jeder ist wie auch im Solomodus in der Lage, auf den anderen zu schießen oder sich mit jemandem zu verbünden, um die Aliens zu beschwichtigen. Grid Run enthält stolze 48 Level, 16 Bonusrunden und viele kleine Extras. *ws*

Fang das Fähnchen! Bei dem Nebel keine leichte Aufgabe!



Bonus-Runden bringen etwas mehr Abwechlung ins Geschehen



„Gleich vorweg gesagt, das schönste an Grid Run ist das minutenlange Render-Intro zu Beginn. Weitere Höhepunkte, sei es spielerisch oder grafisch, müssen leider mit der Lupe gesucht werden. Ihr sammelt fortwährend Fähnchen auf, liefert euch zwischendurch mit skurrilen Alien-Kreaturen kleine Baller-Scharmützel und hofft, am Ende der glückliche Gewinner zu sein. Von Planet zu Planet gibt's bis auf komplexere Labyrinthe nicht allzuviele Unterschiede. Die langfristige Motivation läßt deshalb schwer zu wünschen übrig. Wer sich für einfache Spielprinzipien begeistern kann, sollte sich lieber einen Vertreter der mittlerweile reichlich vertretenen Nostalgie-Klassiker zulegen. Da weiss man, was man hat."

System: Playstation
Spieletyp: Geschicklichkeitsspiel
Megabit: CD
Hersteller: Virgin
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort, Continue, MC-Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 90 Mark

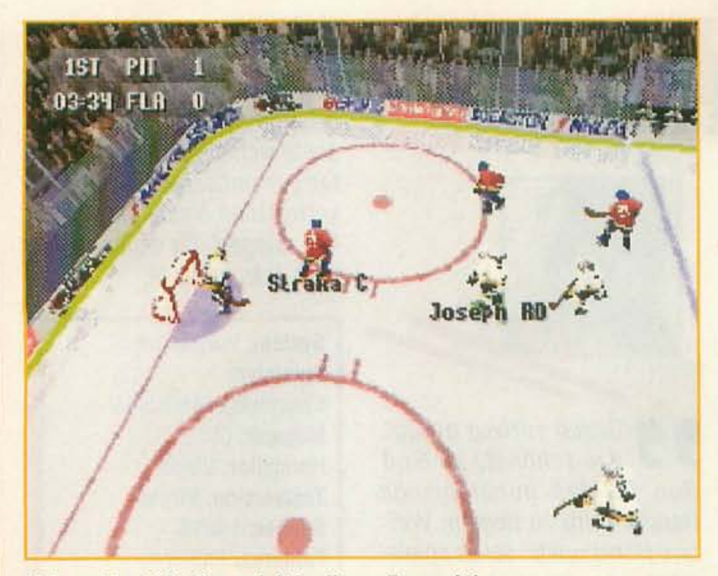
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	43%
Musik:	45%
Soundeffekte:	39%

Spielspaß 39%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Kein echter NHL-Fan spielt in dieser Perspektive

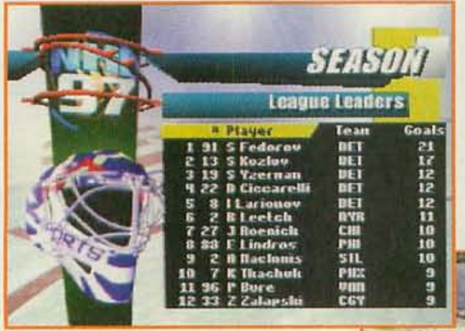


Die Saturn-Grafik steht der Playstation in nichts nach

war wohl nix

NHL Hockey '97

Nachdem Eishockeyfans letztes Jahr vergeblich auf die 32-Bit-Fortsetzung der legendären NHL-Serie von Electronic Arts warteten, hat es dieses Jahr tatsächlich geklappt. Saturn- und Playstation-CDs erreichten uns am gleichen Tag und wir stürzten uns gespannt darauf. Nach dem gelungenen Renderintro erwarten euch die üblichen Spielmodi: Freundschaftsspiel, Neue Saison starten oder eine gespeicherte fortsetzen, Neue Playoffs oder "Best off Seven", Penaltyschießen und Transaktionen. Im nächsten Optionsmenü schaltet ihr Strafen und Abseits an oder aus, wählt aus drei Spielstärken des Computerteams und bestimmt, ob ihr euren Goalie selbst steuern und eure Reihen eigenhändig wechseln wollt. Hier aktiviert ihr auch das Präsentationsmenü, wo sich alle visuellen und sprachlichen Gimmicks wie Ansager, Kommentatoren, statistische Einblendungen und weiterer Schnickschnack ausschalten lassen. Wenn ihr euch dann für eines der 26 NHL-Teams mit den Spielern der 95/96er Saison oder eines der All-Star-Teams entschieden habt, seid ihr fast schon auf dem Eis. Vor einer neuen Saison mit 84 Spielen pro Mannschaft gibt EA-Kommentator James Brown noch seinen überflüssigen Senf dazu und auch John Davison, der in den USA für das Fox-Network über die NHL berichtet, hat noch ein paar Infos parat. Wer auf dem Eis die Start-Taste drückt, findet sich im (dreimal dürft ihr raten) Pausenmenü.



Die fünf besten Torschützen stammen alle aus Detroit

Die Drittelstatistiken kennen wir schon von früheren Versionen



Die Zeitlupe bietet unübersichtliche Nahaufnahmen an

Auch hier gibt es wieder jede Menge Einstellmöglichkeiten, im Zeitlupenmenü präsentiert man euch die letzten Spielsekunden aus verschiedenen Blickwinkeln, fürs Spiel stehen acht unterschiedliche Perspektiven zur Auswahl, horizontal, vertikal oder isometrisch. Natürlich gibt es hier auch einen umfangreichen Statistikabschnitt, wo Torschüsse, Fouls, Strafzeiten, Powerplays und vieles mehr erfaßt wird. Die Zusammenstellung eurer Reihen ändert ihr hier ebenso wie die Torwartsteuerung und die Konfiguration eures Joypads. In der Grundeinstellung steuert ihr eure Spieler im Prinzip mit zwei Tasten, Paß und Schuß, die in der Verteidigung zum Spurten und Checken dienen. Die L- und R-Knöpfe sind zwar mit Aktionen wie Schneller Stop, Spin-o-Rama und Abtropfen belegt, aber man kommt auch ohne diese Funktionen gut aus. Wer sich lieber kreativ betätigen möchte, darf sich unter dem Menüpunkt Transaktionen austoben. Hier kreiert ihr eure eigenen Spieler, gebt ihnen Namen, Gewicht und bestimmt ihre individuellen Eigenschaften. Oder ihr kauft, verkauft und tauscht Spieler. Nach jedem Ligamatch speichert das Programm Statistiken wie Torschützenkönige, Assists etc. auf eure Memorycard und natürlich dürft ihr auch eure Playoff-Ergebnisse sichern. *rz*





Auch die isometrische Ansicht eignet sich nicht zum Spielen



Die klassische Kameraposition für alle echten Fans der Serie

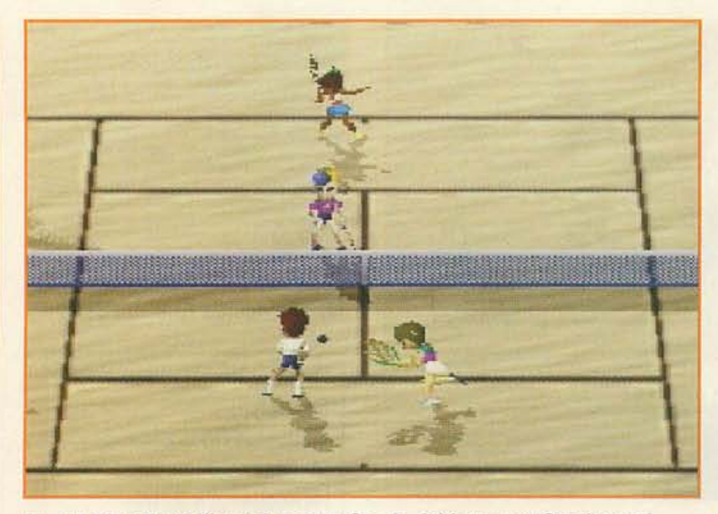
„Seit dem ersten NHL-Modul für Mega Drive habe ich jedes neue EA-Eishockeyspiel geliebt, deshalb war ich von der ersten 32-Bit-Variante besonders enttäuscht. Grafisch hängt NHL '97 Sonys NHL Faceoff locker ab, aber die spielerischen Mängel fallen doch schwer ins Gewicht. Vor allem die künstliche Intelligenz weist viele Schwächen auf. Eure computergesteuerten Mitspieler bewegen sich teilweise ziellos übers Eis, wer dem Computer das Durchwechseln seiner Reihen überläßt, stellt fest, daß oftmals genau dann getauscht wird, wenn der Gegner gerade auf euer Tor zufährt und ihr nur hilflos zuschauen könnt. Die Steuerung wirkt manchmal ungenau und schwammig, sie vermittelt kein klares Gefühl für die Bewegung der Spieler auf dem Eis. Außerdem gibt es einen Trick, mit dem man fast immer ins Tor trifft, wodurch ich jedes Spiel mit mindestens zehn Toren Unterschied gewann. Einige Spieler bewegen sich sehr lahm übers Eis, auch der Speed-Knopf hilft da nicht viel. Rein vom Spiel auf dem Eis hängt NHL Faceoff EAs neues Werk locker ab, da helfen auch die vielen Features nicht. NHL '97 ist trotz der Kritik durchaus ein gutes und abwechslungsreiches Eishockeyspiel, an den Standard, den EA mit den 16-Bit-Vorgängern gesetzt hat, kommt es aber bei weitem nicht heran."

System: Playstation/Saturn
Spieletyp: Eishockeysimulation
Megabit: CD
Hersteller: EA Sports
Testversion: EA
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

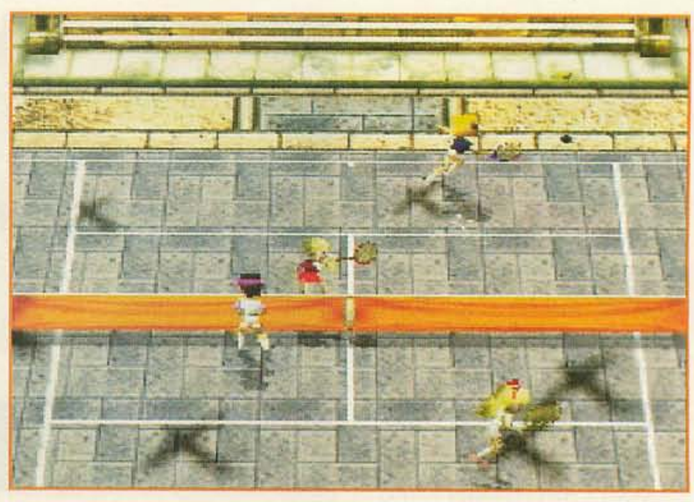
Grafik:	80%
Musik:	69%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß 71 %

SONY PLAYSTATION



In „Tropical Tahiti" spielen eure Comic-Athleten am Sandstrand



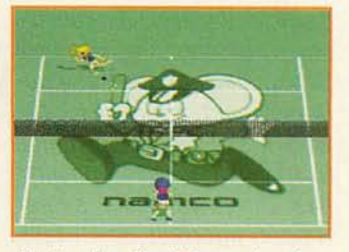
Hier fliegt ein Schwarm Vögel über den griechischen Marmor-Court

Powered by Namco

VIDEO GAMES CLASSIC

Smash Court Tennis

Der phantasielos klingende Name (im Prinzip auch schon einziger "Störfaktor" bei diesem erneuten Namco-Hit) stellt lediglich den Bezug zu seinen beiden Vorläufern, *World Court Tennis* (PC Engine) und *Smash Tennis* (SNES) her. Die 24 Spieler, unter ihnen eine Steffi und ein Boris, haben jeweils unterschiedliche Stärken. Mit den Haupttasten könnt ihr vier verschiedene Schläge (schwacher/ starker Schlag, Lob oder Super-Schuß) auslösen, abhängig davon, wo ihr steht und wie früh ihr erkennt, wo der Ball landet. Besagte Super-Schläge ziehen übrigens einen Schweif à la NBA-Jam ("On Fire") hinter sich her. Spielt ihr gegen den Computer, müßt ihr euch von der Rookie- über die Pro- und NTP- bis zur Challenge-Liga hocharbeiten. Die 10 "lebenden" Plätze sind recht absurd gestaltet. In Thailand z.B. werden die Pflanzen immer größer, je länger ihr spielt, und im mittelalterlichen Deutschland besteht der "Rasen" aus Teppich. Wem das nicht reicht, der kann im Edit-Modus eigene Plätze kreieren und Hindernisse wie Steine, Palmen, etc. so anordnen, daß der Gegner verzweifelt. *ds*



Wahlweise könnt ihr auch auf einem Pac-Man-Platz spielen

super

„Auch ohne den sonst üblichen "Renderwahnsinn" hat "The Game Creator" seinen Mitbewerbern mal wieder gezeigt, wo der Bartel den Most holt. Namcos typischer Comic-Zeichenstil mag Geschmacksache sein, das Gameplay leidet jedenfalls nicht darunter. Gerade die feinfühlige Steuerung macht SCT so wertvoll (TV-Werbung scheint doch schädlich zu sein). Sportspielesimulationen müssen nicht superrealistisch sein, um Spaß zu machen (siehe NBA Jam). Auch dieses Game profitiert eindeutig von den vielen kleinen versteckten Gimmicks. Der Court-Editor ist ein weiterer Pluspunkt. Anfänger sehen leider alt aus, da sich der Schwierigkeitsgrad beim Spiel gegen den Computer nicht variieren läßt. Zu mehreren macht nur Sampras Extreme Tennis noch annähernd so viel Spaß."



Beim „Medieval-Germany"-Court dürft ihr dem König die Krone vom Kopf schießen

Mein Lieblingsspieler Dan hat gerade Sarah vom Platz gefegt

Im Doppel erlebt man die spannendsten und witzigsten Situationen

System: Playstation
Spieletyp: Tennisspiel
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: Sony CE
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	65%
Musik:	45%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 84%

Sport mit Mord

Pitball

In der fernen Zukunft ist der Ball zwar immer noch rund, besteht jedoch nicht mehr aus Leder, sondern aus purer Plasma-Energie. Das Basketball-verwandte Spielgeschehen wird in einer von zahlreichen 3D-Arenen ausgetragen. Zur Auswahl stehen zwölf verschiedene Mannschaften, von denen jede über eine spezielle Technik, andere Waffentypen und ihren individuellen Kampfstil verfügt. Als Austragungsstätten müssen verschiedene Planetenoberflächen herhalten. Ihr tretet in zweiköpfigen Teams gegeneinander an. Statt gebrechlicher Menschen stehen sich knüppelharte Monsterkreaturen gegenüber. Jede Spielfigur ist mit einem speziellen Powerhandschuh ausgestattet, mit dem der Energieball gefangen, befördert und geschossen werden kann. Mit allerlei taktischen Spielzügen, Pässen und brutaler Waffengewalt versucht die Mannschaft in Ballbesitz, eine in Basketballkorbhöhe angebrachte Tormarkierung zu treffen. Von den Prämien für gute Resultate darf man sich bessere Waffen oder Ausrüstungsgegenstände kaufen. Bis zu vier Spieler können via Multitap-Adapter gegeneinander antreten. *ws*



Nach erfolgreichem Torschuß wird ordentlich gejubelt



„Am Anfang macht Pitball einen vielversprechenden Eindruck, aber nach ein paar absolvierten Spielen läßt die Motivation deutlich nach. Das fröhliche nach dem Ball hatzen bietet allertrockenste Action-Sportspiel-Kost ohne einen Funken Spielwitz: Monstergegner mit Fußtritten oder Waffen malträtieren und ab und zu ein Extra aufsammeln, macht noch lange kein Spitzenspiel aus. An den schön texturierten Polygon-Kreaturen hat man sich schnell sattgesehen und ansonsten wird grafisch nichts Weltbewegendes geboten. Das etwas schwammige Gefühl beim Steuern der Akteure verursacht den Verdacht, daß gelungene Paßkombinationen eher Glücks- als Könnenssache sind. Vergeßt es einfach!"

System: Playstation
Spieletyp: Action-Sportspiel
Megabit: CD
Hersteller: TWI
Testversion: TWI
Spieler: 1 bis 4
Features: Multitap-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	42%
Musik:	30%
Soundeffekte:	45%

Spielspaß 45%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Zombie-Auflauf: Der Friedhof ist ein recht ungemütlicher Ort



Im Wilden Westen trefft ihr auf verzauberte Lemmings-Cowboys

Jumping Lemmings!

Lomax

Die Lemminge sind nicht gerade für ihre Intelligenz berühmt, aber diesmal haben sie auf gebietsfremdem Terrain mehr Ärger am Hals, als ihnen lieb ist. Ihre kunterbunte Plattformwelt ist unter die Schreckensherrschaft von „Evil Ed" gefallen, der die grenzenlos naive Lemming-Sippschaft in zahlreiche Fantasy-Kreaturen verzaubert hat und von ihnen seine bösartigen Pläne in die Tat umsetzen läßt. Zum Glück ist da einer übersehen worden: Sir Lomax – der ohne Wimpernzucken zur Rettung seiner Freunde eilt. Er kann sich wie ein Kreisel drehen, klettern, rennen und mit magischen Hüten um sich schleudern. Ihr führt Ritter Lomax auf seiner unglaublichen Reise durch das variantenreiche „Lemmings Land" und helft ihm, seine Freunde aus dem bösen Bann von „Evil Ed" zu befreien. Neben all den verhexten Fabelwesen hat sich auch die Natur gegen unseren Helden verschworen: Gewaltige Felsbrocken jagen euch in bester Indiana-Jones-Manier hinterher, in der Wasserwelt schnappen gefräßige Raubfische nach eurem wuscheligen Hüpfzwerg. Unterwegs findet ihr in Topfbehältern sogenannte Fähigkeits- Items (sechs an der Zahl), die euch zum Beispiel in der Gestalt von Wurfhelmen oder Brückenbauteilen tatkräftig unterstützen. Mit ihnen könnt ihr die Gegnerschaft aus sicherer Entfernung bekämpfen oder ansonsten unschaffbare Hindernisse überwinden. *ws*



„Anfangs fesselte mich das oberputzige Lemmings-Jump'n'Run stundenlang an den Bildschirm, in höheren Spielstufen vermißte ich allerdings neue Features. Geboten wird eine klassische Mischung aus verschiedenen Hüpfspielelementen und typischen Plattformallüren. Technisch gibt es an Lomex nichts auszusetzen: Bis zu fünf Parallax-Ebenen scrollen frisch und munter in alle Richtungen und kleine 3D-Spielereien á la Bug! erlauben es stellenweise, sich „in" und „aus" dem Hintergrund zu bewegen. Ein besonderes Lob gebührt den Entwicklern für die zum Teil sehr schön gezeichneten Grafikkulissen. In puncto Spielideen sind die Erfinder des Flink-Hüpfspiels auf dem Mega Drive aber sichtlich von der Inspiration verlassen worden: Es gibt rein gar nichts (außer dem Lemmings-Outfit), was es nicht schon einmal in einem anderem 16-Bit-Jump'n'Run gegeben hat. Teilweise wurde von der großen Hüpf-Konkurrenz sogar kräftig abgekupfert. Unterm Strich kann Lomax durchaus gefallen; ich allerdings würde derzeit zu weitaus interessanteren Genrevertretern wie Sonys Crash Bandicoot oder BMGs Pandemonium greifen."



System: Playstation
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	72%
Musik:	79%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 70%





Habt ihr über 50 Lemminge befreit, gibt's eine Bonus-Runde



Als Hauptwaffe setzt Lomax überwiegend seine Spin-Attacke ein

Was 'n Käse

Cheesy



Das phantasielose Leveldesign kann auch durch nette Grafiken nicht ungeschehen gemacht werden

Ihr seid eine arme, kleine Maus, die laut Drehbuch vom bösen Wissenschaftler *Dr. Chem* geplagt wird. Fakt ist, daß die Programmierer viele bunte 3D-Hintergründe erschaffen haben, die ihr abwatscheln sollt (auch Spiel genannt). In der ersten Stage sucht ihr nach Cheesys Knarre, mit der sich in den weiteren Levels dann die meisten Feinde kurzzeitig betäuben bzw. terminieren lassen. Ansonsten warten noch Käsehäppchen (100 Stück = 1 Continue), Herzen und Extraleben darauf, abgeholt zu werden. Um den Spieler von der offensichtlichen Sinnlosigkeit des gekauften Produkts abzulenken, wechselt die Ansicht hin und wieder. Einmal steuert ihr die Maus aus der Vogelperspektive, im (obligatorischen) Mine-Cart-Level, auf dem Surfbrett und Ufo aus der Ich-Perspektive – meistens beherrscht jedoch die gewohnte Seitenscroll-Ansicht das Geschehen. *ds*



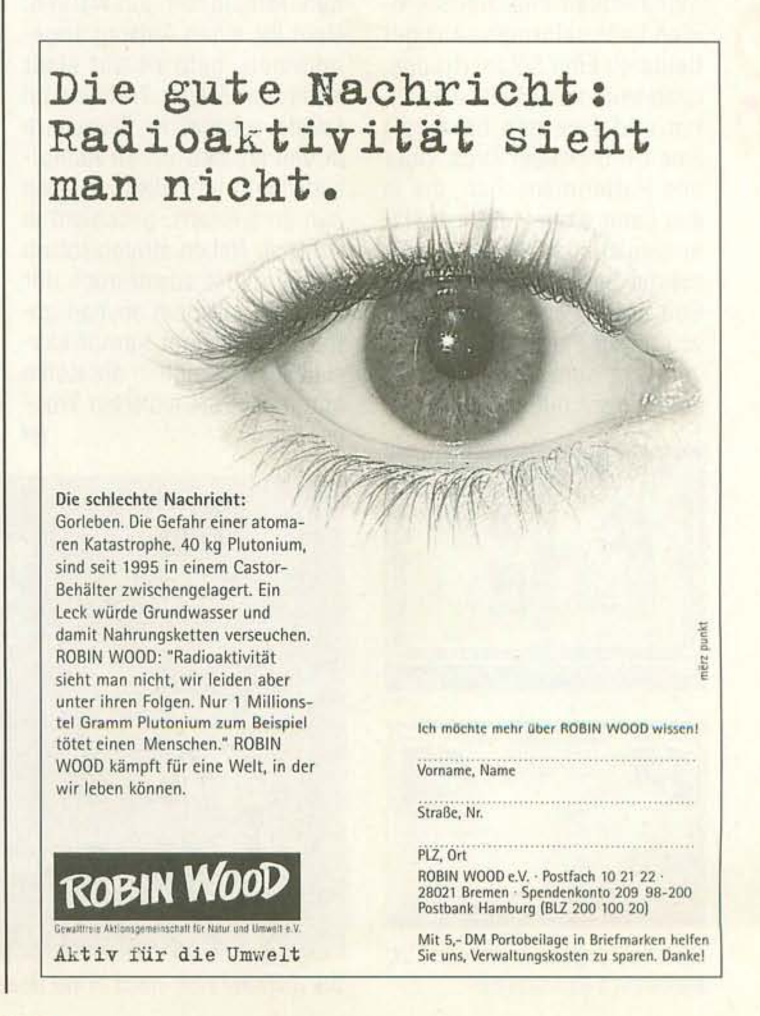
„Sorry, Laguna/Ocean, aber das war ja wohl nix. In euren Presseinfos verkündet ihr zwar stolz die vermeintlichen Vorzüge dieses Machwerks wie z.B. einen Umfang von 30 (übrigens extrem kurzen) Leveln – mich hat jedoch keiner davon überzeugt. Cheesys Sprungkraft z.B. ist einerseits enorm groß, nur leider steuert sich das Getier im Sprung äußerst zäh, was wiederum schlecht ist, da man einen ungünstigen „Landepunkt" in vielen Situationen zu spät erkennt, um sich mit Hilfe der gegebenen Steuerung noch zu retten. Außerdem sind die Aufgaben, die in jedem Level an den Spieler gestellt werden, äußerst stupide. Davon abgesehen, ist Cheesy jedoch ziemlich fair (viele Rücksetzpunkte, genug Boni und Leben). Jetzt könnte ich wieder mal den üblichen Harmonie-Abschluß-Satz, von wegen „ist halt nur was für jüngere Spieler..." fallen lassen. Dennoch meine ich, daß auch die Kids momentan bei Crash Bandicoot besser aufgehoben sind."

System: Playstation
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: CD
Hersteller: Ocean
Testversion: Laguna
Spieler: 1
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	70%
Musik:	–
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 35%



SONY PLAYSTATION



Die Kämpfe werden aus der Iso-Perspektive in Echtzeit ausgetragen



Die taktische Karte zeigt die Einheiten und das gesamte Schlachtfeld

Das ist der...

Warhammer

Strategiespiele westlicher Herkunft, die in einer mittelalterlichen Fantasywelt spielen, sieht man auf Konsolen eher selten. Mindscape hat sich dieser Thematik angenommen und eines seiner PC-Titel für die Playstation umgesetzt. *Warhammer* wurde ursprünglich als Tabletop-Spiel konzipiert und spielt in eben einer solchen Welt. Es handelt vom Kampf zwischen humanoiden und monsteroiden Lebensformen. Auf gut Deutsch: Eine Söldnertruppe, bestehend aus Menschen, Elfen und Zwergen bekämpft eine Horde wilder Orcs, Oger und Rattenmenschen, die in das Land eingefallen ist. Naturgemäß steht ihr als Spieler auf der Seite der Humanoiden und befreit euer Königreich von dieser Plage, gegen Bares versteht sich. Jede Einheit, eure eigene mit einberechnet, muß nämlich mit Nachschub und Personal versorgt werden. Habt ihr genügend Truppeneinheiten angeheuert, geht es ins Briefing-Menü, wo ihr eure Aufträge erhaltet. Später dürft ihr öfter mal aus verschiedenen Missionen auswählen. Habt ihr einen Auftrag angenommen, geht es auf einer Karte zum Zielort. Trefft ihr auf Feinde, schaltet der Bildschirm in den isometrischen Kampfbildschirm um. Alles, was von nun an passiert, geschieht in Echtzeit. Neben strategischem Geschick ist somit auch der Umgang mit dem Joypad gefragt. Nach dem Kampf kassiert ihr schließlich die Kohle und frischt die ledierten Truppen auf. *tet*



„Oweh! Dies ist wieder eines dieser Spiele wo man sich fragt, ob die Entwickler wohl jemals ein Joypad in der Hand gehalten haben. Zwar sind alle Kampfkommandos (Angriff, Magie, Rückzug usw.) auf Knopfdruck direkt aufrufbar, das Herumhantieren mit dem Steuerkreuz über ein Terrain das mehrere Bildschirmgrößen faßt, artet jedoch meistens in ein Chaos aus. Man kann zwar mit den L/R-Tasten zwischen den einzelnen Truppenteilen wechseln, doch wer eine bestimmte Einheit gezielt anklicken möchte, guckt hier ziemlich in die Röhre. Besonders in späteren Missionen, wo man mehr als 10 Einheiten gleichzeitig steuern muß, wird das Ganze unübersichtbar und ziemlich fingerbrecherisch. Bis man beim Durchklicken bei der gewünschten Einheit angelangt ist, ist diese schon längst über alle Berge. Man hätte wenigstens eine Option für Mausunterstützung einbauen oder im Kampfmodus ganz auf die Echtzeit-Steuerung verzichten müssen. Das Spiel ist schon so schwer genug, da der Computergegner meistens in der Überzahl ist und sich sehr aggressiv verhält. Ohne das Manko hätte es durchaus ein Classic verdient.“





Welche Kämpfer ihr wo einsetzt, bleibt euch überlassen



Die Gegener sind meist in der Überzahl und zudem knüppelhart

System: Playstation
Spieletyp: Strategiespiel
Megabit: CD
Hersteller: Mindscape
Testversion: Mindscape
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 8 bis 9
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	58%
Musik:	52%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß 71%

SONY PLAYSTATION

Nicht geländetauglich

International Moto X

Jeder der Motocross-Wettbewerbe setzt sich aus einer unterschiedlichen Anzahl von 48 möglichen Kursen in Europa, Afrika, Asien und Amerika zusammen (viele Kurse haben aber kaum Ähnlichkeit mit der tatsächlichen Umgebung). Tretet ihr im Wettkampf-Modus an, müssen alle Wettbewerbe in der jeweiligen Klasse (125cc, 250cc, 350cc, 500cc) gewonnen werden, um weiterzukommen. Mit den gewonnenen Preisgeldern lassen sich Motor, Stoßdämpfer und Reifen reparieren bzw. aufrüsten. Entscheidet man sich für die manuelle Gangschaltung, kann noch zusätzlich das Übersetzungsverhältnis und somit die Höchstgeschwindigkeit für jeden Gang verändert werden. Mit Hilfe des Streckeneditors lassen sich Kurse auch selbst aufbauen und abspeichern. *ds*



Viele Kurse sehen sich ähnlich (der Kurs rechts soll im Schwarzwald sein). Durch den Fotografen oben im Bild könnt ihr hindurchfahren.



na ja

„Im Grunde mag man den Entwicklern ja gar keine böse Absicht unterstellen, genug gute Ansätze sind vorhanden. Wenn aber weder Handling noch das Fahrgefühl stimmen, helfen auch die umfangreichsten Optionen und die größte Streckenvielfalt nicht. Ebensowenig überzeugend wie das eigentliche Rennen, ist die klobige grafische Präsentation und der langsame Bildaufbau. Nach zwei Jahren Playstation darf und muß man mehr erwarten können. An unmöglichen Sound-Samples kranken leider die meisten Rennspiele, auch hier macht Moto X keine Ausnahme. Also nee, Kinners, dat Spielchen könn' 'wer euch wirklich nicht wärmstens empfehlen."

System: Playstation
Spieletyp: Motorradrennen
Megabit: CD
Hersteller: Graftgold
Testversion: Warner Inter.
Spieler: 1
Features: Streckeneditor, Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 3-6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	56%
Musik:	35%
Soundeffekte:	25%

Spielspaß 40%

neues aus der redaktion: mittags gibt's jetzt immer call-a-pizza-gratis-wein, da wir sooo viel bestellen

SEGA SATURN

Kaum der Rede wert

Breakpoint Tennis

Was bei dieser unscheinbaren Tennissimulation auffällt, ist, daß der Spieler kein positives Gefühl dafür entwickeln kann. Die Grafik, der Sprecher und sämtliche Spieler wirken einfach nur abstoßend. Natürlich haben sich die Entwickler nicht lumpen lassen und einen Vierspielermodus integriert. Ihr könnt somit in beliebiger Mensch-CPU-Besetzung Einzel- bzw. Doppel-Matches austragen oder am Super Cup-Turnier, das aus vier Runden à vier Spielen (auf jeweils unterschiedlichen Plätzen) besteht, teilnehmen. Im Turnier-Modus, wo alle Spieler laut Anleitung „menschlich agieren", dürft ihr sogar zu acht (abwechselnd) antreten und mittels K.O.-System herausfinden, wer der geschickteste Joypad-Athlet unter euch ist. Trotzdem fehlt der gewisse Pep. Aufschläge können z.B. erst gar nicht mißlingen, da gleich zwei Joypad-Buttons mit der Auto-Aufschlag-Funktion belegt sind. *ds*



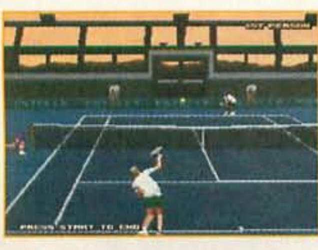
geht so

„Klarer Fall: Ocean hat für wenig Kohle das Erstlingswerk des unabhängigen Programmierteams Smart Dog aufgekauft und spekuliert auf ungeduldige Saturn-Besitzer, die angesichts der Flaute in diesem Genre zugreifen – welch geschickter Schachzug! Einziger positiver Faktor ist die Möglichkeit, eure Schlaghöhe (ein klein wenig) zu variieren bzw. dem Ball noch einen Aftertouch zu verleihen. Die eher schwammige Steuerung hinterläßt trotzdem insgesamt einen schalen Nachgeschmack. Breakpoints grafisch schlecht gestalteter Courts sind zudem nicht gerade ein Motivationsfaktor. "Virtual Open Tennis" von Acclaim (Test in der nächsten Ausgabe) scheint hier die einzige vernünftige Alternative zu sein."

System: Sega Saturn
Spieletyp: Tennis
Megabit: CD
Hersteller: Ocean
Testversion: Laguna
Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	40%
Musik:	30%
Soundeffekte:	55%

Spielspaß 54%

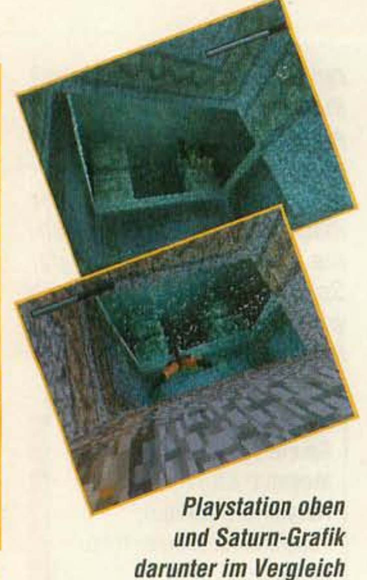


Mit der Epilepsie-Warnung in der Anleitung ist nicht zu spaßen



Das Spiel ist so langweilig, wie es die Bilder vermuten lassen

SEGA SATURN



Playstation oben und Saturn-Grafik darunter im Vergleich

Mit der Schrotflinte erledigt ihr die Gorillas

3D-Traum
Tombraider

Lara Croft könnte man am treffensten als überaus attraktiven, weiblichen Indiana Jones bezeichnen. Schon seit Jahren reist die 27jährige Schönheit auf der Suche nach seltenen Antiquitäten und versunkenen Städten durch die Welt, sogar als Autorin archäologischer Werke hat sie sich einen Namen gemacht. Ihr neuestes Abenteuer begann, als sie von einem mächtigen Syndikat angeheuert wurde, um das Scion zu finden, ein uraltes, wertvolles, lange Zeit verschollenes Artefakt.

Als Lara Croft erwarten euch auf der Suche nach dem Scion 15 Level in fünf Welten. Die einzelnen Spielabschnitte präsentieren sich in unglaublich detaillierter 3D-Grafik, ihr bestaunt urzeitliche Täler, ägyptische Tempelanlagen, griechische Kampfarenen und schließlich sogar die Brutstätten einer außerirdischen Zivilisation. Im Gegensatz zu den meisten 3D-Actionspielen für 32-Bit-Konsolen wie *Alien Trilogy* oder *Disruptor* beschränkt sich *Tomb Raider* allerdings nicht auf enge Gänge und winzige Räume, die unterirdischen Höhlen wirken riesig und bieten Platz für allerlei archäologische Sensationen. Jeder Level weist individuelle Sehenswürdigkeiten auf, die euch die Orientierung erleichtern, denn auf eine Karte haben die Entwickler verzichtet, sie ist allerdings auch nicht nötig. Die typisch quadratische Architektur vieler 3D-Spiele sucht man vergebens, stattdessen trefft ihr auf zerklüftete Felsen, eingestürzte Prachtbauten, der gesamte Levelaufbau trägt enorm zum Realismus bei. Im Gegensatz zu *Resident Evil* werden die Grafiken in Echtzeit berechnet, es gibt also keine festgelegten Kamerapositionen. Per Knopfdruck könnt ihr euch die Umgebung in jeder Richtung ansehen. Über 2000 Animationsphasen der Hauptfigur ermöglichen eine Vielzahl unterschiedlicher Aktionen. Normalerweise bewegt sich Lara im Laufschritt durch das Spiel. Falls nötig, tastet sie sich vorsichtig an Abgründe oder die Ränder von Plattformen heran und bleibt automatisch rechtzeitig stehen. Mit dieser Technik könnt ihr punktgenau abspringen, um größere Hindernisse zu überwinden. Falls ein Sprung doch zu weit sein sollte, hält sich Lara per Druck auf die Aktionstaste mit den Händen an der Plattform fest und zieht sich hoch. Da sie sich teilweise recht schwerfällig bewegt, haben ihr die Entwickler eine Extra-Taste für blitzschnelle 180-Grad-Drehungen spendiert. Als exzellente Sportlerin beherrscht sie natürlich auch Salti in alle vier Himmelsrichtungen. Um euch mit den verschiedenen Techniken vertraut zu machen, besucht ihr vor dem ersten Spiel am besten das Trainingslager, wo ihr jede Bewegung beliebig oft einüben könnt. Um viele der Rätsel zu lösen, müßt ihr mit eurer Umgebung interagieren. Lara zieht und schiebt große Felsblöcke problemlos durch die Gegend, nimmt Gegenstände auf, benutzt sie und aktiviert Schalter über und unter Wasser. All diese Tätigkeiten steuert ihr mit der Aktionstaste, die künstliche Intelligenz erkennt die Spielsituation und aktiviert selbständig die richtige Reaktion. Puzzles spielen in *Tomb Raider* eine große Rolle. Ständig trefft ihr auf verschlossene Türen, die ihr entweder per Schalter öffnet oder den passenden Schlüssel benötigt. Die Entwickler von Core Design haben sich aber auch viele knifflige und intelligente Rätsel einfallen lassen, wobei ihr sogar etwas über griechische Mythologie lernt. Wer z.B. nicht weiß, wer Midas ist und welche besondere Fähigkeit ihm Dionysos verlieh, wird wohl längere Zeit herumrätseln, was es mit den drei Bleibarren auf sich hat. Besonders gefallen hat mir auch die Idee mit dem weiblichen Alien, der in der fünften Welt alle eure Bewegungen nachahmt. Neben den Außerirdischen, die euch erst spät im Spiel belästigen, trefft ihr ausschließlich auf realistische Gegner aus der Tierwelt, von denen bis auf die Dinosaurier im Lost Valley inklusive dem obligatorischen T. Rex, alle noch auf unserem Planeten existieren. Wölfe, Fledermäuse, Tiger, Panther, Bären, Alligatoren und Riesenratten beißen sich gerne in Laras



Ein Besuch der Akropolis beeindruckt auch nicht mehr als die Texturen von Tombraider

Jeder einzelne Spielabschnitt ist ein grafisches Meisterwerk



knackigen Wadeln fest und reduzieren eure Lebensenergie, die ein brauner Balken am oberen rechten Bildschirmrand anzeigt, der allerdings nur eingeblendet wird, falls sich an Laras Gesundheitszustand etwas ändert oder ihr eine Waffe aktiviert. Zu Beginn stehen euch nur zwei Pistolen zur Verfügung, in späteren Levels findet ihr dann zwei Uzis, eine Schrotflinte und zwei Magnums, die Munition der drei letztgenannten Knarren ist allerdings begrenzt und muß durch in den Stages verteilte Vorräte aufgefrischt werden. Mit den durchschlagsschwachen Pistolen dürft ihr dagegen hemmungslos in der Gegend rumballern. Die meisten Tiere können keine Höhen überwinden, deshalb stellt ihr euch am besten auf einen Felsen oder eine Plattform und knallt sie gefahrlos ab. Das Zielen übernimmt übrigens der Computer für euch, sobald ein Gegner in Laras Blickfeld auftaucht, richtet sie die aktivierte Waffe auf ihn. Da die einzelnen Level riesengroß sind und voller Gefahren stecken, findet ihr vor oder nach besonderes kritischen Stellen meist einen Zwischenspeicherpunkt in Form eines blauen Kristalls. Am Ende jedes Levels zeigt eine Übersicht, wieviele Gegner ihr vernichtet und Geheimnisse ihr gefunden habt. *rz*



Mit einem beherzten Sprung erreicht ihr die nächste Plattform



„Schon vor Jahren bewies Core Design mit Thunderhawk fürs Mega-CD, daß es ein besonderes Händchen für 3D-Grafik hat. Mit Tomb Raider liefern die Engländer nun das erste 32-Bit-Spiel ab, dem man bedenkenlos das Kürzel 3D verleihen kann. Keine engen Wände schränken den Bewegungs- und Forschungsdrang des Spielers ein, die absolute Freiheit, hinzugehen wo immer man will, erinnert stark an Mario 64. Wo Mario allerdings auf niedlich und Comichaft getrimmt wurde, zielt Tomb Raider auf möglichst großen Realismus. Ich habe noch bei keinem 32-Bit-Spiel solch detaillierte Texturen gesehen, die Reliefs und Wandzeichnungen in den antiken griechischen und ägyptischen Spielabschnitten wirken phantastisch lebensnah, wobei die Playstation im Vergleich zum Saturn grafisch deutlich die Nase vorne hat. Mein persönliches Highlight sind jedoch die Licht- und Schattenwechsel unter Wasser, die in ihrer Schönheit sogar die Wasserszenen von Mario 64 übertreffen. Trotz der grafischen Brillanz ist während des Spiels kaum ein Slowdown zu bemerken, scheinbar mühelos bewegt die Playstation-Hardware die Polygone und Texturen über den Bildschirm. Die exzellente Musik wird leider viel zu selten eingesetzt und auch die Soundeffekte beschränken sich auf das nötigste. Durch die weite Architektur fehlt natürlich auch die klaustrophobische Enge typischer 3D-Spiele, deswegen kommt auch nicht der fast schon chronische Angstzustand auf, der den Spieler bei Disruptor ständig am Rande des Nervenzusammenbruchs hält. Aber Tomb Raider wurde ja auch in erster Linie als Adventure konzipiert, in einigen Welten trefft ihr auf nicht mal 20 Gegner. Dafür werden eure Jump'n-Run-Qualitäten oft auf die Probe gestellt, denn es gilt zahllo se Höhenmeter zu überwinden, wobei ein falscher Schritt meist schon den Sturz in den Tod bedeutet. Einige Stellen werden nur durch die etwas ungenaue Steuerung unnötig schwer, interessanterweise kontrolliert sich Lara mit dem Saturn-Pad besser. Wer schon mal Mario 64 gespielt hat, weiß, wie wichtig ein Analog-Joypad für diese Spielart sein kann. Besonders nachteilig wirkt sich die Steuerung bei Kämpfen aus. Zu Beginn des zweiten Levels attackieren euch z.B. vier Wölfe gleichzeitig, es ist unmöglich, diesen Angriffen gezielt entgegenzuwirken. Mit Tomb Raider setzt Core Design grafisch und spielerisch einen neuen Standard bei 3D-Spielen für 32-Bit-Konsolen und beweist, daß man 3D-Welten nicht nur mit 64-Bit darstellen kann. Ein absolutes Muß für den Weihnachtswunschzettel!“





Oben: Eine Berührung mit der Lava und ihr werdet gegrillt



Wer an dieser Stelle zu weit springt, stürzt in den sicheren Tod

SONY PLAYSTATION

System: PSX/Saturn
Spieletyp: 3D-Action-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Core Design
Testversion: Eidos
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik SAT:	82%
Grafik PSX:	85%
Musik:	72%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 90%

SEGA SATURN



Die Menüs und auch das Replay wurden deutlich verbessert


Na endlich! Mit dem Zwei-Spieler-Modus wurde ein Traum wahr.

Remix

Daytona CCE

Und wieder heißt's "Gentlemen, start your engines!". Der Nachfolger von *Daytona USA* ist fertig. Freilich dreht es sich dabei wieder um pfeilschnelle Speedway-Rennen, in denen ihr neuen Bestzeiten und der Pole Position nachjagt. Was sich in *Daytona USA* bereits bewährt hatte, wurde beibehalten, weitere Features sind neu dazugekommen. So bietet euch die CD erstmals einen Zwei-Spieler-Modus auf horizontal geteiltem Bildschirm. Ebenfalls neu sind einige Fahrzeuge (acht können sofort angewählt werden), zwei neue Strecken und eine Ghost-Option, mit der ihr im Time Trial gegen eure eigene Bestzeit antretet. Allerdings ist der Ghost-Car nur auf der ersten Strecke (Three Seven Speedway) unterwegs, die ihr schon aus *Daytona USA* kennt. Auf dem zweiten Kurs heizt ihr durch einen Nationalpark, vorbei an einem Rummelplatz und über eine kurze Bergpassage. Track Drei, der Dinosaur Canyon, dürfte euch noch ein Begriff sein. Hier (wie auf den anderen Strecken auch) wurde die Grafik etwas überarbeitet, was die ganze Umgebung noch besser aussehen läßt. Wieder im Angebot ist die Seaside-Strecke, die ebenfalls mit einigen neuen Grafikdetails aufwartet. Der Desert-City-Kurs dagegen ist komplett neu und bietet Gimmicks wie einen vorbeifahrenden Zug, hübsche Tunnel und eine verdammt eckige 90-Grad-Kurve für die Drift-Cracks unter euch. Um die Fahrzeugauswahl zu erleichtern, hat jede Kiste ihr eigenes Sternchendiagramm erhalten, mit dem ihr Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Handling und die Reifenhaftung besser einschätzen könnt. Im Rennen wurde an den Karren auch etwas gefeilt. So verbeult nicht mehr nur die Motorhaube, sondern verbiegt bei einem Unfall auch die Spoiler oder dellt das Dach ein. Wie gewohnt haben diese Schäden aber auf das Fahrverhalten keinen Einfluß. Auch der vermutetete Reifenverschleiß war nicht festzustellen, die Boxenstops bleiben also nach wie vor ein Gag am Rande. Im Zwei-Spieler-Modus geht's nur um Duelle. Außer euch und eurem Gegner ist niemand auf der Strecke. Während auf den normalen Strecken die lästigen Pop-Ups weitgehend beseitigt wurden, hat der Duell-Modus aber doch mit einem relativ späten Bildaufbau zu kämpfen. Außerdem liegt bei einer bestimmten Perspektive die Einblendung der Geschwindigkeit genau auf dem Streckenhorizont, was das Erkennen der nächsten Kurve erschwert. Daß alle Bestzeiten mit Namenskürzel und der kompletten Statistik abgespeichert werden, sind wir ja schon vom esten Teil gewohnt. *js*




Details wie der Vogelschwarm unterhalten euch unterwegs. Unten: Perspektiven im Duell.


Wer mit dem ersten Teil trainiert hat, findet sich prima zurecht



Es freut mich zu sehen, daß die Entwickler im Vergleich zu unserer Preview-Version beim Endprodukt ganze Arbeit geleistet haben. Da wurde ja noch viel versprochen, was die unfertige Betaversion keineswegs halten konnte. Da war unter anderem von einem Streckeneditor (mit Speicheroption) die Rede. Inzwischen ist dieses Projekt aber wieder gestorben (laut Sega: Um die Qualität des Spiels halten zu können). Das Pop-Up-Problem wurde zwar nicht völlig eliminiert, aber doch spürbar gemildert (vom Zwei-Spieler-Modus einmal abgesehen). Die Idee mit dem Ghost-Fahrzeug ist für jedes Rennspiel, das Bestzeiten speichert, ein echter Gewinn – aber warum geht das nur auf einer Strecke? Die Renndauer ist doch auf allen Kursen etwa gleich. Gerade auf den schwereren, neuen Strecken hätte ich mir den Geist sehnlichst

gewünscht, um die Ideallinie leichter zu finden. Man kann sich zwar auch an den Zwischenzeiten orientieren, bei der hohen Geschwindigkeit traut man sich aber kaum, den Blick von der Spur zu nehmen. Nun ja, das sind eigentlich eher Kleinigkeiten. Die schnelle und nahezu ruckfreie Grafik, gepaart mit der bewährt-genialen Steuerung (die wieder keine Fahrfehler verzeiht) läßt einfach ein tolles Renn-Feeling aufkommen und motiviert auch langanhaltend. Die Begleitmusik hat sich für meinen Geschmack durchaus verbessert und auch die Menüführung gibt keinen Grund zur Kritik. Warum Daytona CCE das Testlabor mit weniger Prozentpunkten als sein Vorgänger verläßt, hat einen einfachen Grund: Wer schon Daytona USA besitzt, müßte für einen Zwei-Spieler-Modus und zwei neue Strecken den vollen Spielepreis löhnen. Für ein lohnendes Update hat Daytona CCE meiner Meinung nach nicht genug zu bieten. Um die Konkurrenz als Beispiel heranzuziehen: wipEout 2097 wäre im Vergleich zu seinem Vorgänger so ein lohnendes Update. Da waren die Unterschiede echt gravierend. Ich möchte Daytona CCE nicht schlechtmachen, im Gegenteil; es zählt zu den besten Rennspielen überhaupt und ist auch hübsch anspruchsvoll. Aber es gibt halt ein fast ebenbürtiges Konkurrenzprodukt, das schon viel früher auf dem Markt war und sich auch schon tierisch gut verkauft hat: Daytona USA. Mir wären 100 Markt für so wenig Neues echt zuviel. Wer noch kein Daytona im Schrank stehen hat, greift natürlich zur Circuit Edition. ”



Diese neue Schikane macht höchstens im Startgedränge Probleme



Die neuen Strecken stehen den bekannten Kursen in nichts nach und sind sehr anspruchsvoll

SEGA SATURN

System: Saturn
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 84%
Musik: 73%
Soundeffekte: 77%

Spielspaß 88%





In Virtua Cop 2 liefert ihr euch mit Gangstern heiße Verfolgungsduelle



Auf der Brücke eines Luxus-Liners kommt es zum Show-Down

Kill'em all!

Virtua Cop 2

Gegenüber dem *Virtua Cop*-Debüt hat sich nicht viel geändert: Per Lightgun oder Joypad steuert ihr ein Fadenkreuz über den Bildschirm, auf dem ständig miese Polygon-Gauner auftauchen. Wie beim Vorgänger gilt der harte aber überlebensnotwendige Vorsatz: Wer zuerst schießt, lebt länger. Abermals gilt es, drei Missionen zu überstehen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad durchkämmt ihr unterschiedliche Ballerszenarien, die euch quer durch „Virtual City" führen. In einigen Spielabschnitten liefert ihr euch nun mit motorisierten Terroristen heiße Verfolgungsduelle. Während der Gangsterhatz sollte man nicht fahrlässig durch die Gegend schießen. Trefft ihr aus Versehen unschuldige Geiseln, wird ein kostbares Lebensherz abgezogen. Jederorts ist äußerste Vorsicht geboten, die Halunken tauchen urplötzlich aus allen möglichen Ecken und Enden auf. In einigen Abschnitten verweilt ihr etwas länger an einem Fleck, die Angreifer sind hier besonders zahlreich und hartnäckig. Am Ende eines Levels harrt ein besonders dicker Ganoven-Rüpel. Ab und an tauchen einige Extras auf wie z.B. Automatikwaffen, die mit einem gezielten Schuß aufgenommen werden. Ist ein Level komplett geschafft, wird die Punkteabrechnung präsentiert. Habt ihr einen zweiten Mitspieler zur Hand, darf gleichzeitig gekämpft werden. *ws*



„Lange hat's gedauert, bis neues Kanonenfutter für stolze Lightgun-Besitzer im Anmarsch ist, doch das Warten hat sich wahrlich gelohnt. Sicherlich bleibt der innovative „Aha"-Effekt des Vorgängers diesmal aus, aber die Fülle an ballertechnischer Abwechslung macht das Ganze wieder wett: In dem hervorragend adaptierten Automaten-Sequel liefert ihr euch heiße Verfolgungsduelle auf der Straße, begebt euch in eine fahrende U-Bahn oder bereinigt mehrere Schiffsdecks eines Luxus-Liners. An dem linearen Spielablauf hat sich kaum etwas geändert. Anvisieren, Ballern und Treffen ist nach wie vor die oberste Devise in Virtua Cop 2. Auch die Polygon-Darstellung ist schöner und variantenreicher als je zuvor. Ganz penibel gesehen, ist auch Teil 2 ein hartgesottener Ballerspiel-Stoff für skrupellose Scharfschützen. Anderseits macht es mit dem schnieken Plastik-Equipment einfach Spaß, drauflos zu ballern."

Der VC 1 - 2-Mode läßt euch die Wahl zwischen den neuen (links) oder alten Zielkreisen



Reaktion ist alles! Auf geht's zur fröhlichen Gangsterjagd.

U-Bahn-Action ohne Skrupel: Dieser Gauner hat das Zeitliche gesegnet

System: Saturn
Spieletyp: Shoot'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Save-Option, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	80%
Musik:	75%
Soundeffekte:	45%

Spielspaß 79%

Stapelwahnsinn

Tetris Plus

Nachdem Nintendos Exklusiv-Vertrag im Sommer abgelaufen ist, darf der Knobelklassiker nun auch für andere Konsolen-Systeme umgesetzt werden. Das antiquierte Spielprinzip präsentiert sich selbst in der Saturn-Version (nahezu) unverändert. Das Ziel besteht weiterhin darin, von oben nach unten fallendende Farbklötzchen möglichst lückenfrei zu stapeln. Sobald ihr eine horizontale Linie der gleichen Farbe gebildet habt, verschwindet diese, und der Rest fällt nach unten. Insgesamt drei Spielmodis sorgen für mehr Abwechslung: Die „Classic"-Variante bietet das Urkonzept ohne weitere Features. Beim „Puzzle"-Modus müßt ihr eine von Steinchen umzingelte Spielfigur befreien, bevor diese von einem herabsinkenden Balken zerquetscht wird. Der 2P-Mode arbeitet nach dem beliebten „Klötzchen-Zuschiebe"-Prinzip, und für fleißige Tetrisianer gibt es einen Edit-Option, mit der ihr eigene Level kreieren könnt. *ws*



Oben: Der Tüfteloldie feiert seine Wiedergeburt. Rechts: Im Versus-Mode geht der Punk erst richtig ab.



„Die einen können es nicht mehr sehen und die anderen fesselt das simple, aber geniale Spielprinzip nach wie vor stundenlang an den Bildschirm: Tetris ist halt Tetris, egal auf welchem System es erscheint. Die offizielle Saturn-Version macht da keine große Ausnahme. Das einfache Klassikprinzip wurde geschickt durch eine Vielzahl von Variationen aufgemöbelt. Wer noch keinen würdigen Denkspiel-Vertreter im Schrank stehen hat (oder die Dinger so liebt, daß er sie sammelt) ist bei Tetris Plus gut aufgehoben: Konventioneller Tüftelspaß eben, nicht mehr und nicht weniger."

SEGA SATURN

System: Saturn
Spieletyp: Denkspiel
Megabit: CD
Hersteller: Jaleco
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Spielstandspeicherung
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	20%
Musik:	30%
Soundeffekte:	15%

Spielspaß 70%

Redaktion-News: ralph hat sich freiwillig als tester von porsche challenge gemeldet (jan meint: no way!!)

Schießbuden-Galerie

Mighty Hits

Die Rahmenhandlung von *Mighty Hits*, das sich hauptsächlich an Lichtpistolen-Besitzer wendet, spielt in einer verrückten „Wild West"-Welt. Zu Beginn der munteren Polygon-Schießerei dürft ihr zu diesem Thema ein witziges Render-Filmchen bestaunen. Danach erwartet den Spieler eine riesige Ansammlung verschiedener Ziel- und Schießübungen: Einfache Shooting-Aufgaben wie zum Beispiel bunte Hüpfbälle in herumwuselnde Spielzeugmäuse zu katapultieren, herabsegelnde Spielkarten abschießen oder springende Heringe nach Herzenslust zu durchsieben, sind nur ein kleiner Auszug der bevorstehenden Scharfschützen-Prüfungen. Dabei gilt es, immer eine vorgegebene Anzahl von bestimmten Objekten zu treffen und das innerhalb eines saftigen Zeitlimits, ansonsten droht früher oder später das unweigerliche „Game Over". Die grafische Darstellung der einzelnen Ballerszenarios setzt sich überwiegend aus Polygonen und vorberechneten Renderkullissen zusammen. *ws*



Hasenjagd Teil 1: Na, wo isser denn nun, der richtige Hase?



Mit Hüpfbällchen schießen wir auf ein Mäuschen (wie niedlich)



„Sicherlich gibt es bis jetzt sehr wenige Spiele, die Segas hauseigene Lightgun unterstützen, aber warum um Himmels willen versucht man, mit einer derart stupiden und sinnlosen Ballerkost die Kundschaft zu befriedigen? Trotz des guten Vorsatzes ist Mighty Hits für jeden erwachsenen Videospieler eine wahre Zumutung. Oder treffender gesagt: Diese Sammlung verschiedener Shooting-Prüfungen ist wohl eher für angehende Scharfschützen im Vorschulalter gedacht. Da kann selbst die niedliche Präsentation in bunter Polygon-Grafik nichts mehr retten. Auch passionierten Ballerfreaks im Pistolenbesitz muß ich raten: Finger weg von diesem Spiel. Wer ein würdiges Support-Game sucht, der sollte lieber auf Virtua Cop 2 zurückgreifen."

SEGA SATURN

System: Saturn
Spieletyp: Ballerspielsammlung
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Lightgun-Support
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	58%
Musik:	45%
Soundeffekte:	39%

Spielspaß 46%

SEGA SATURN



Wer fleißig siegt, kann geheime Strecken und Fahrer entdecken



Wart' nur Dicker, dir schenk' ich eine ein! Ohne Action kein Sieg.

Turbo-Backpfeifen

Street Racer

VIDEO GAMES CLASSIC

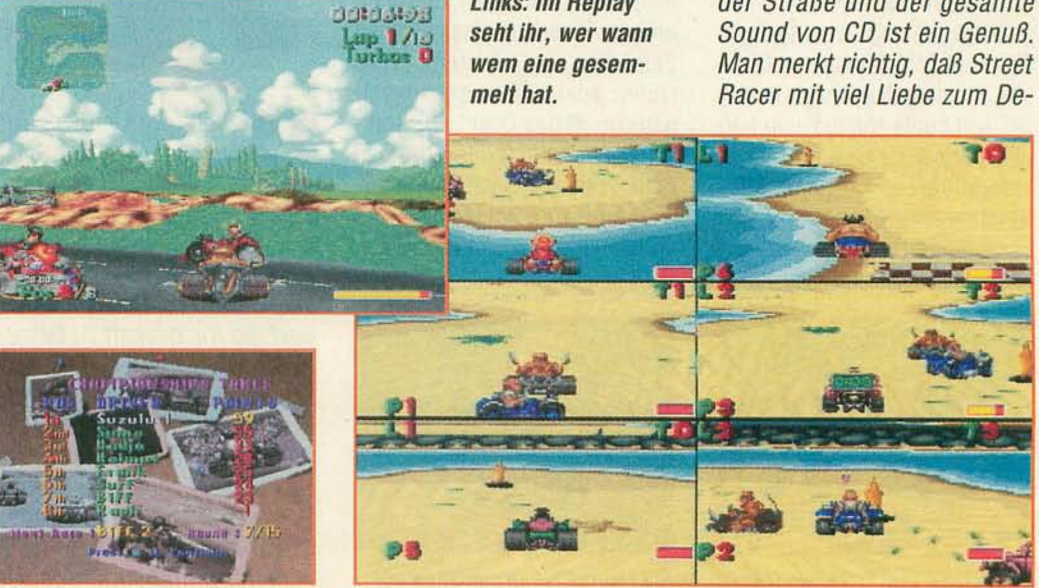
Für diejenigen, bei denen die VIDEO GAMES 12/94 mit dem *Street Racer*-Test für das Super Nintendo nicht im Regal steht, hier nochmal das Wichtigste in Kürze. *Street Racer* ist ein Rennspiel, das sich am ehersten mit *Mario Kart* vergleichen läßt. Ihr düst mit Comic-Figuren in Kart-ähnlichen Kisten über kurze Rundkurse und sichert euch mit ausgeteilten Ohrfeigen und aufgelesenen Extras den Sieg. Wie? Das war euch zu kurz? Ok, also von vorne: Zuerst kommt die Wahl des Charakters. Jedes der acht Autos hat sein eigenes Balkendiagramm, was Abzug, Topspeed, Handling und Reifenhaftung angeht. Auch bei den Extrawaffen gibt's fahrerspezifische Unterschiede. Als nächstes entscheiden wir uns für die Rennart. Meisterschaft, "Head To Head" und Übungsrunden stehen zur Wahl – und zwar sowohl für Streckenrennen als auch für den Rumble-Mode, in dem ihr eure Gegner aus einer Arena schubsen müßt. Kommen wir nun zum Streckenangebot: Jeder Fahrer bringt drei verschieden schwere Strecken mit, macht 24. Die Meisterschaft ist in Cups unterteilt – Bronze, Silber und Gold. Der nachsthöhere Cup kann aber nur per Paßwort angewählt werden, das ihr für ein Saison-Ende auf dem Siegertreppchen bekommt. Verdächtig dabei: Selbst der Gold-Cup hat nur 15 Strecken. Man munkelt etwas von einem versteckten Fahrer und drei Geheim-Strecken (wohl die Heimstrecken vom neunten Piloten). Im Übungsmodus sind alle Strecken anwählbar, während euch in der Meisterschaft das Programm die Kurse vorgibt. Die Ausnahme macht der Custom-Cup, bei dem ihr die Strecken selbst zusammenstellt. Die computergesteuerten Gegner wurden recht intelligent programmiert. So passen sie sich eurer Spielstärke an und setzen auch ihre Extrawaffen nur ein, wenn ihr damit den Anfang gemacht habt. In jedem Rennen gibt's einen gleichwertigen Gegner, mit dem ihr euch um den ersten Platz streitet, während der Rest vom Feld hinter euch die Ideallinie zumacht und darauf wartet, euch ein paar mitzugeben. Wem diese Widersacher nicht fies genug sind, der greift eben zu menschlichen Mitspielern. Bis zu acht Humanoide dürfen sich (per Doppelpack Multi-Player-Adapter) auf einem Bildschirm tummeln, wobei jeder sein eigenes, kleines Fensterchen hat. Im Spiel selbst gibt's eine Menge einzustellen, was Schwierigkeitsgrad, Ansichten und Spielmodi angeht. Übrigens hatten die Entwickler ein Einsehen und verpaßten beiden Versionen komfortable Speicher-Menüs. Nennenswerte Unterschiede zwischen den Umsetzungen für Saturn und Playstation gibt's kaum. Musikalisch hat übrigens auch jeder Fahrer sein eigenes Thema, das auf den jeweiligen Strecken eingespielt wird. *js*



Im Micro-Modus wird die Steuerung wirklich haarig



„Ich höre die 32-Bit-Fanatiker schon wieder blöken: "Ist ja nur 'n 16-Bit-Spiel". Mag ja sein, daß die Unterschiede nicht gerade riesig sind. Trotzdem macht Street Racer auch auf den Systemen der neuen Generation einen Heidenspaß. Die Grafik ist schnell und flüssig, es gibt 3D-Objekte in, neben und über der Straße und der gesamte Sound von CD ist ein Genuß. Man merkt richtig, daß Street Racer mit viel Liebe zum De-



Links: Im Replay seht ihr, wer wann wem eine gesemmelt hat.

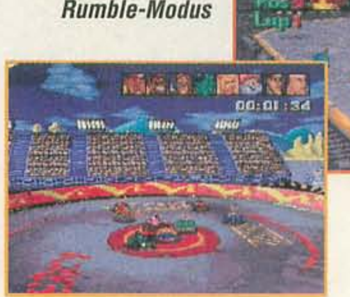
Im GP gibt's auch Bonuspunkte

Zu acht geht's auch (zwei mal vier Fenster, mit zwei Adaptern)



Hübsche Grafik, witziges Spielprinzip – das macht Laune

Im Head-To-Head seid ihr mit eurem Gegner alleine auf der Strecke. Unten: Rudelschubsen im Rumble-Modus



tail entwickelt wurde und auch den Programmierern Spaß gemacht hat. Auch wenn's auf Anhieb nicht so aussieht, es kommt in Street Racer echt auf fahrerisches Können an. Kurven müssen frühzeitig angelenkt werden, kleine Hopser an den richtigen Stellen wirken Wunder, und auch die Bedienung der Schlagtasten sowie der Extrawaffen erfordern einiges an Geschick. Damit kommen wir auch schon zur Multi-Player-Option. Ich hatte schon Probleme, sechs Leute samt Joypads vor den Bildschirm zu zitieren (und das, obwohl POWER PLAY und VIDEO GAMES vollzählig anwesend waren), wie soll das erst mit acht Leuten klappen? Für solche Massenspektakel sei an dieser Stelle ein Fernseher mit mindestens 63cm Bildschirmdiagonale dringend empfohlen. Habt ihr nämlich mehr als sechs Fensterchen auf dem Schirm, wird es doch etwas unübersichtlich. Außerdem scheint's mir unmöglich, acht etwa gleichgute Kontrahenten zu finden. Das ist nämlich die Voraussetzung für faire und frustfreie Wettkämpfe. Wie dem auch sei, es ist einfach schön zu wissen, daß man ja mit acht Leuten spielen könnte, wenn's mal nötig wäre. Persönlich finde ich es aber schon etwas dreist, ein 16-Bit-Spiel (egal, wie gut) derart originalgetreu umzusetzen. Außerdem sind nicht alle Spielmodi hitverdächtig. Der Micro-Mode, in dem ihr fuzzelige Fahrer über eine (Fast-) Gesamtansicht der Strecke steuert, ist arg gewöhnungsbedürftig. Man erkennt ja kaum, in welche Richtung das Fahrzeug lenkt. Von solchen Unzulänglichkeiten abgesehen, ist Street Racer aber gerade für spannende und irrwitzige Multi-Player-Sessions kaum zu schlagen. Für Solo-Piloten gibt's auf beiden Systemen lohnenswerte Rennereien. ”

System: Saturn/Playstaion
Spieletyp: Rennspiel mit Action
Megabit: CD
Hersteller: Ubisoft
Testversion: Ubisoft
Spieler: 1 bis 8
Features: Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	64%
Musik:	70%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 80%

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN



Die Grafik sieht etwas merkwürdig aus, ist aber für feine Effekte gut



Bei den Soldatengegnern handelt's sich bestimmt um Roboter...

Krebsgang im Dunkeln

Amok

Mancher wird sich vielleicht noch an unser Scavenger-Feature erinnern. Dort wurde über *Amok* von Lemon schon berichtet. Zur Erinnerung: *Amok* ist ein 3D-Shoot'em Up, in dem ihr einen Amphibienroboter durch düstere Missionen steuert. Deren sind's neun, wovon allerdings nur die erste unter Wasser spielt. Wie euch im Briefing nahegebracht wird, müßt ihr in den meisten Missionen mehrere Ziele aufsuchen, einsammeln oder zerstören und euch dann zum Treffpunkt durchschlagen. Daß der Weg nicht frei ist, habt ihr euch sicher schon gedacht. Von der Ratte bis zum superfiesen Kampfroboter bietet der Feind alles auf, was die futuristische Waffenkammer so hergibt. Das Geschehen zeigt der Saturn mit einem recht ungewohnten Grafiktreiber, der das Bild wie "horizontal interlaced" aussehen läßt. Die vorherrschende Dunkelheit verschleiert gekonnt den Bildaufbau, und die Reichweite eurer Standard-Waffe ist genau so abgestimmt, daß ihr Feinde, die gerade aus der Finsternis auftauchen auch noch treffen könnt. Neben der unbegrenzt feuernden Plasmakanone habt ihr freilich noch einige härtete Geschütze, deren Munition ihr allerdings erst finden müßt. Bei diesen handelt es sich um zwei verschiedene Raketentypen und einen Granatwerfer. Für den Endgegner gibt's dann auch noch die ultimative Power-Wumme, die natürlich auch erst gesucht werden muß. *Amok* könnt ihr übrigens auch zu zweit auf horizontal geteiltem Bildschirm spielen – miteinander oder gegeneinander. Zum Spiel gibt's getragenen Synthi-Rock mit psychodelischer Note. *js*



„Auf den ersten Blick erscheint Amok eher unspektakulär. Nicht gerade das, was man einen "Action-Fetzer" nennen würde. Man watschelt halt so los, verläßt sich auf das kurzsichtige Feindradar und sucht in Ruhe das Missionsziel. Nebenbei werden ein paar Störenfriede von der Platte geputzt, und damit hat sich's. Plötzlich merkt man dann, wie diese Störenfriede immer fieser werden, daß sich in den riesigen Leveln Geheimräume mit Waffen sowie Medi-Kits finden lassen, und daß einen die düstere Stimmung mit der merkwürdigen Musik ganz schön in ihren Bann gezogen hat. So ganz nebenbei findet ihr die taktischen Tricks heraus, wie man die diversen Feinde am besten bekämpft. Amok ist was für gründliche Leute. Von Missionsziel zu Missionsziel hetzen und Feinden aus dem Weg gehen funktioniert nicht – systematische Ausrottung schon eher. Ich finde, Amok spannend, gut durchdacht und fast durchgehend fair. Es hat ein eigenes Flair, was Amok etwas zur Geschmackssache werden läßt. Mir hat's gefallen und für euch lohnt sich ein Probespiel bis in den zweiten Level bestimmt."

System: Saturn
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Lemon / Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	72%
Musik:	67%
Soundeffekte:	58%

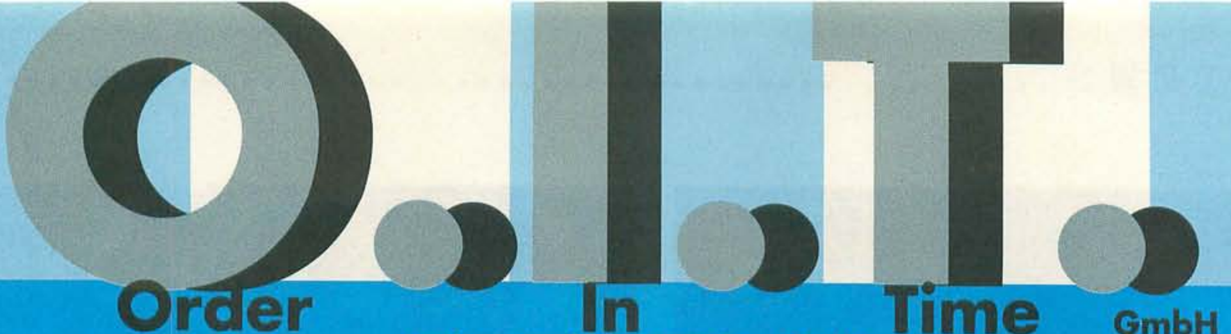
Spielspaß 78%



Amok könnt ihr zu zweit angehen (mit- oder gegeneinander)



Wer fleißig sucht, findet auch hilfreiche Geheimräume mit Extras



Order In Time GmbH

ORDER IN TIME GOES INTERNET

http://www.orderintime.com

Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)



Street Racer - SAT/PS - 89.90



Pandemonium - PS - 89.90



Tomb Raider - SAT/PS - 89.90

Saturn

- Saturn ohne Spiel ... 389.90
- Saturn mit Sega Rally ... 459.00
- Game Buster ... 89.90
- Advanced Milit. Commander 2 jp ... 89.90
- Alien Trilogy ... 89.90
- Alone in the Dark 2 ... 89.90
- Athlete Kings ... 79.90
- Bedlam ... 89.90
- Blam! Machinehead ... 89.90
- Blazing Dragons ... 89.90
- Bug too us ... 109.90
- Command Conquer us ... 109.90
- Daytona CE ... 89.90
- Discworld ... 79.90
- Die Hard Trilogy ... 89.90
- Dragon Force us ... 109.90
- Exhumed ... 89.90
- F1 Live Information ... 89.90
- Fighting Vipers dt/jp ... 89.90/69.90
- Hexen ... 99.90
- Highway 2000 ... 89.90
- Iron & Blood ... 89.90
- Iron Storm us ... 109.90
- King Of Fighters jap ... 109.90
- Langresser 3 jap ... 119.90
- Lunar jp ... 119.90
- Madden 97 ... 89.90
- Mr. Bones ... 99.90
- Mysteria ... 89.90
- NBA Action '96 ... 79.90
- NFL Quarterback Club 97 ... 89.90
- Nights und Controller dt ... 129.90
- NHL 97 ... 89.90
- NHL Powerplay us ... 109.90
- Olympic Soccer ... 79.90
- Panzer Dragoon 2 dt/jap ... 89.90/49.90
- Pro Pinball ... 49.90
- Return Fire ... 99.90
- Riglord Saga 2 jp ... 129.90
- Samurai Shodown jap ... 139.90
- Sega Rally dt ... 99.90
- Shining Wisdom ... 79.90
- Sim City 2000 ... 89.90
- Skeleton Warriors ... 89.90
- Space Hulk ... 99.90
- Soviet Strike ... 89.90
- Street Fighter Zero 2 jp ... 99.90
- Street Racer ... 89.90
- Story Of Thor 2 ... 79.90
- Suiko Embo 2 jp ... 99.90
- Three Dirty Dwarves ... 89.90
- Thunderhawk ... 89.90
- Thunderforce jap ... 99.90
- Tomb Raider ... 89.90
- Toshinden URA ... 99.90
- True Pinball ... 49.90
- Tunnel B1 ... 89.90
- Sega Worldwide Soccer 96 dt ... 99.90
- Virtua Cop ... 129.90
- Virtua Cop 2 jp ... 169.90
- Virtua Fighter 2 ... 99.90
- Virtua Fighter Kids ... 79.90
- Virtua On jp ... 129.90
- World Series Baseball 2 ... 89.90
- Antennenfilter ... 59.90
- Back up Memory ... 99.90
- Joypadverlängerung ... 15.00
- Lenkrad ... 109.90
- MPEG-Karte ... 319.90
- RGB-Kabel ... 29.90
- Virtua Stick ... 89.90
- 6-Spieler-Adapter ... 79.90
- Adapter für Importspiele ... 39.90

PlayStation

- PlayStation ... 389.90
- Game Buster ... 79.90
- AIV Evolution ... 99.90
- Alien Trilogy ... 89.90
- A-Train ... 94.90
- Ayrton Senna The Duell ... 89.90
- Baphomets Fluch ... 89.90
- Beyond the Beyond us ... 99.90
- Blam! Machinehead ... 89.90
- Blast Chamber ... 89.90
- Blazing Dragons ... 89.90
- Bubble Bobble ... 79.90
- Burning Road ... 89.90
- Cheesy ... 89.90
- Cool Boarders jp ... 129.90
- Crash Bandicoot us/dt ... 79.90/94.90
- Crash Bandicoot Hintbook ... 39.90
- Cronicles Of The Sword ... 89.90
- Darkstalker ... 89.90
- Destruction Derby 2 ... 99.90
- Die Hard Trilogy ... 89.90
- Disruptor ... 89.90
- Fade to Black ... 89.90
- Firo & Klawd ... 89.90
- Formel 1 ... 109.90
- Hexen ... 89.90
- Cobra Gun ... 79.90
- Iron & Blood ... 89.90
- Jumping Flash 2 dt ... 99.90
- Jumping Flash 2 us ... 89.90
- Kings Field 2 us ... 109.90
- Legacy of Kain us ... 109.90
- Lomax in Lemmingland ... 89.90
- Motor Toon GP 2 ... 99.90
- Need for Speed ... 89.90
- NFL Quarterback Club 97 ... 89.90
- NFL 97 ... 89.90
- NHL 97 ... 89.90
- NHL Face Off ... 89.90
- NHL Face Off 97 ... 99.90
- NHL Powerplay 97 us ... 99.90
- Pandemonium ... 89.90
- PGA 97 ... 89.90
- Penny Racers ... 89.90
- Perfect Eleven (ISS) jap ... 139.90
- Po'ed ... 89.90
- Project Overkill ... 99.90
- Resident Evil ... 89.90
- Resident Evil Hintbook ... 39.90
- Return Fire ... 89.90
- Ridge Racer Revolution dt ... 99.90
- Road Rash ... 89.90
- Sampras Extreme Tennis ... 84.90
- Sim City 2000 ... 89.90
- Soviet Strike ... 84.90
- Star Gladiator us ... 99.90
- Street Fighter Zero 2 us ... 109.90
- Street Racer ... 89.90
- Super Sonic Racers ... 84.90
- Tekken 2 ... 109.90
- Tekken 2 Hintbook ... 39.90
- Tobal 1 jap ... 99.90
- Tomb Raider ... 89.90
- Track & Field ... 79.90
- wipEout 2097 ... 94.90
- Memory Card ... 49.00
- Viewpoint ... 49.90
- Warhammer ... 89.90
- Wing Commander III ... 99.90
- X-Com Terror from The Deep ... 89.90
- Ascii Joystick ... 109.90
- Ascii Joypad ... 49.90
- Crash Bandicoot Hintbook ... 49.90
- CD-Reiniger ... 19.90
- Joypad ... 54.90
- Memory Card Plus ... 79.90
- NeGcon Pad ... 84.90
- Mad Catz (Lenkrad + Pedalen) ... 129.90
- RGB-Kabel ... 39.90
- Verlängerungskabel Joypad ... 15.00

Nintendo 64

- Nintendo 64 + Mario jp ... 649.00
- Nintendo 64 + Mario us ... 649.00
- St. Andrew jp ... 209.90
- Wave Racer jp ... 189.90
- Wonder Project jap ... 209.90

Super Nintendo

- Donkey Kong Country 3 ... 129.90
- Donald Maui Mallard ... 129.90
- FIFA Soccer 97 ... 109.90
- NBA Live 97 ... 109.90
- Schlümpfe 2 ... 119.90
- Street Fighter Zero 2 dt ... 129.90
- Winner Gold ... 109.90
- Worms ... 89.90

SNES Rollenspiele

- Robotrek us ... 89.90
- Bahamut Lagoon jp ... 199.90
- Brainlord us ... 89.90
- Breath Of Fire 2 dt ... 109.90
- Chrono Trigger us ... 129.90
- Chrono Trigger Hint Book ... 39.90
- Dragon View us ... 89.90
- Dragons Quest VI jap ... 199.90
- Ghengis Khan 2 us ... 129.90
- Inindo us ... 109.90
- Liberty of Death us ... 129.90
- Lord Of The Rings dt Texte ... 99.90
- Lufia 2 us ... 129.90
- Lufia 2 Hintbook ... 49.90
- New Horizons us ... 129.90
- Nobungas Ambitions us ... 129.90
- Operation Europe us ... 139.90
- Paladins Quest us ... 109.90
- Secret Of Mana 3 jap ... 199.90
- Secret of the stars us ... 119.90
- Super Mario RPG us ... 129.90
- Super Mario RPG jp ... 99.90
- Super Mario Hintbook us ... 49.90
- Terranigma ... 109.90
- Ultima: False Prophet us ... 129.90
- Ultima: Ruins of Virtue us ... 119.90

Civilzation us für SNES endlich wieder lieferbar für nur 129.90!!!

Zeitschriften

- Game Fan ... 17.00
- PlayStation + CD engl. ... 25.00
- Saturn + CD engl. ... 25.00

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00

Jetzt bestellen bis 22.00 Uhr

Großhandel

Inland/Im- und Export
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45
Fax: 0711 / 6 13 80 7

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

SEGA SATURN



The Audience is listening: Falsche Töne bringen die Masse in Rage



Zombie meets Mr.Bones: Da wird es selbst einem Skelett schwindlig

Toten traut man nicht!

Mr. Bones

Frankensteins moderner Erbe „Dagoulian" hat einen Weg gefunden, um eine ganze Armee von Skeletten zum Leben zu erwecken, die mit rot glühenden Feueraugen seinen Befehlen Folge leisten. Nur bei einem hat die Reinkarnation nicht ganz geklappt: Und das ist der blauäugige „Mr. Bones", ein vor langer Zeit verstorbener Musikus, bei dem in seinen alten Knochen immer noch der „Blues-Rock" und etwas Eigenverstand regiert. Als gestandener Held kann nur er dem Oberfiesling das Handwerk legen. In zahlreichen Geschicklichkeitstests, die von einfachen Jump'n'Run-Aufgaben bis zu simplen Ballerspiel-Einlagen á la Asteroids reichen, müßt ihr euer spielerisches Talent unter Beweis stellen. Dem schaurigen Handlungsdrang folgend, steuert ihr Mr. Bones zuerst über frisch gefegte Friedhofswege hinweg und macht gleich erste Bekanntschaft mit bösen Skelett-Kollegen, die euch ans Knochenmark wollen. Für mehr Heiterkeit sorgt das folgende E-Gitarren-Solo, in dem ihr per Knopfdruck die Klampfe zupft und durch gelungene Melodien eine „stimmungstote" Audienz auf eure Seite bringen müßt. Berührt euch in den unterschiedlich präsentierten Hüpfabschnitten ein Feind, fällt Mr. Bones ein Körperteil ab, das zwar wieder eingesammelt werden kann, aber trotzdem kostbare Energie kostet. *ws*





Gestatten, ich bin der Oberschurke: Dagoulian persönlich



„Mr. Bones hätte sicherlich ein Classic verdient, wenn wir die Quantität und Originalität von Render-Filmchen bewerten würden. Der meiste Platz auf den zwei mitgelieferten CDs wird sicherlich von den oberwitzigen SGI-Videosequenzen beansprucht. Das fröhliche Grufti-Rumrennen dagegen bietet unfaire Unterhaltungskost, die trotz aller Anstrengungsversuche im spielerischen Horrorfrust enden. Bevor man sich umschaut, ist Schwupps, wieder ein Leben futsch. Trotzdem: Ganz schlecht ist Mr. Bones nicht. Für spielerische Abwechslung ist in den 22 Leveln ausreichend gesorgt. Nur Geschicklichkeit und eine gute Reaktion zählen dann zwischen schwebenden, rutschenden und fliegenden Monster-Leveln. Technisch gibt's ebenfalls nicht viel zu meckern, ganz im Gegenteil: Die flüssige Motion-Capture-Animation der Skelette zählt zu den besten, die ich in dieser Richtung bisher auf dem Saturn gesehen habe. Wer auf derart Abgefahrenes steht, wird wahrscheinlich zufriedengestellt, jedoch sicher nicht beeindruckt sein."

System: Saturn
Spieletyp: Geschicklichkeitsspiel
Megabit: 2 CDs
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	77%
Musik:	80%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 62%



Von Drachenhand geführt, müßt ihr spitzem Holzgestänge ausweichen

Simpel hoch zwei

Schlümpfe 2

Nachdem selbst Nintendo vom grandiosen Verkaufserfolg des ersten Teils völlig überrascht wurde, war klar, daß *Infogrames* den Auftrag bekommen würde, sich bis zum Weihnachtsgeschäft '96 eine neue Geschichte aus den Fingern zu saugen. Diese liegt nun vor: Neugierschlumpf und Schlumpfine haben mit Papa Schlumpfs magischem Kristall gespielt und sind dabei in ferne Länder gebeamt worden. Der Weg zurück ins Schlumpfdorf ist steinig: In jedem Level muß eine bestimmte Anzahl Kristallsplitter eingesammelt werden, um diesen zu beenden. Ansonsten verlaßt ihr das Level nach vier Feindberührungen automatisch als toter Schlumpf. Rücksetzpunkte gibt es wiedermal keine. Einzige positive Neuerung: deutlich höhere Spielgeschwindigkeit. *ds*

Auch im zweiten Teil wimmelt es überall nur so von Tieren. Meist sind sie euch wohlgesonnen; die Vögel dienen auch hier wieder als Transportmittel.



geht so

„Das Haupt-Kaufargument für dieses Spiel sind lediglich seine süßen Charaktere (wer drauf steht). Die Erklärungen im zwölfseitigen Anleitungsheft hätte man auch bequem auf einer Seite untergebracht, da die Zwerge außer klettern und treten rein gar nichts können (pardon, Schlümpfe-Fans, ich hätte fast die ausgeflippte Idee mit dem Surfbrett vergessen). Richtig ernst nehmen kann man eigentlich auch den zweiten Teil nicht. Das ganze Konzept hält sich dermaßen an "Schema F", daß es schon fast weh tut. Alle "Features" aus dem ersten Teil (Bonuslevel, zwei Paßwörter, zu hoher Schwierigkeitsgrad, stupider Levelaufbau) wurden übernommen, dazu ein paar Kristallbrösel in der Landschaft verteilt und der Grafik-Engine ein fünfter Gang spendiert. Als Schlafmittel geeignet, aber zu teuer."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 10
Hersteller: Infogrames
Testversion: Nintendo
Spieler: 1
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	65%
Musik:	58%
Soundeffekte:	55%

Spielspaß 61%

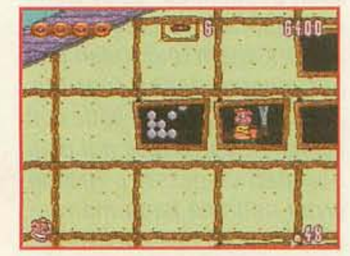
SUPER NINTENDO

Schweinekram
Power Piggs

Bereits seit mehreren Spielemessen händigt Titus den angereisten Journalisten immer wieder die selbe schweinische Presseinfo aus, nur jeweils mit geändertem Erscheinungsdatum. Wer jetzt meint, das Spiel sei so toll und umfangreich, da die Programmierung über zwei Jahre in Anspruch nahm, der irrt. Wahrscheinlich hatten die Spieldesigner selbst irgendwann keine Lust mehr auf ihren eigenen Donut-Mist, zumal Nintendo und Rare die Meßlatte durch das extrem teuer produzierte Donkey Kong derart nach oben verschoben haben, daß keine kleine Firma qualitativ mehr mithalten kann. Inzwischen ist besagtes Standard-Jump'n Run mit dem Schweinehelden Bruno, der Mitbesitzer einer Donut-Bäckerei im Mittelalter sein soll, erschienen. Ihr lauft von links nach rechts, Handlung existert keine, dafür um so mehr Donuts (dienen als Wurfgeschosse) und viele kleine Popel (Donutlöcher, für 100 gibt es ein Leben). Außerdem besitzt Bruno ein Schwert und einen dicken, fetten Hintern, mit dem er Schatzkisten aufbricht. *ds*



Furchteinflößend, oder nicht? Bewerft ihn einfach mit Donuts.



Die obligatorischen Münzen heißen hier "Donutlöcher"

geht so

„Ehrlich gesagt ist mir Titus' mittelalterliche Donut-Hüpferei lieber, als das noch drögere Schlümpfe 2. Hier gibt es mehr versteckte Winkel zu entdecken, ihr habt mehr Lebensenergie (12 Treffer, bis ein Leben futsch ist) zur Verfügung und in jedem Level sind Rücksetzpunkte vorhanden. Dennoch: Ein herausragendes Spiel wird euch nicht geboten. Die Animationen sind spärlich, eure Sau grinst immerzu, obwohl sie oft unvermeidbare Treffer einstecken muß. Am besten hat mir mal wieder die (vierseitige) Anleitung zum Spiel gefallen: „Wählen Sie OPTIONS, um ihr Guthaben (CREDITS) anzuzeigen". Betrachtet man sich daraufhin sein "Guthaben", erscheinen allerdings nur die Namen der Programmierer (vielleicht liegt's ja daran, daß ich seit Monaten in den Miesen bin)."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 8
Hersteller: Titus
Testversion: Titus
Spieler: 1-2 (abwechselnd)
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	58%
Musik:	55%
Soundeffekte:	50%

Spielspaß 65%

neues aus der redaktion: immer das selbe vor weihnachten - 2 gigabyte auf dem server belegt, 700 kB frei

SUPER NINTENDO

Frust im Orient
Prince of Persia 2

Vor biblisch langer Zeit (VG 8/92) wurde das SN schon einmal vom persischen Prinzen aus Jordan Menchners Feder heimgesucht. In diesem Sequel mit recht einfallsreichem Intro (ihr habt die Prinzessin schief angeschaut und werdet deswegen verfolgt) hat man am Spielprinzip nichts Großartiges verändert. PoP2 ist als Action-Jump'n Run ohne Scrolling angelegt, d.h. der Bildschirm blättert jeweils eine Seite vor/zurück. Als anständiger Held könnt ihr springen, kriechen, schleichen, euch an Felsvorsprüngen festklammern und euren Krummsäbel auf angriffswütige Skelette und Palastwachen loslassen. Die Anzahl eurer Leben ist nicht begrenzt, wohl aber die Zeit. Zwischendurch gilt's auch kleine Rätsel wie das richtige Betreten von Steinplatten im Treibsand zu meistern. Versteckte Fallen wie urplötzlich aus Felswänden hervortretende Dolche runden euer Abenteuer ab. *rk*

Die Steuerung ist ja so unfair, die ersten Prince-of-Persia-Spiele gehörten damals noch zu den besten Jump'n Runs überhaupt

geht so

„Habt ihr euch schon immer mal gewünscht, ein Modul so richtig in der Luft zerreißen zu wollen? Dann seid ihr bei PoP2 genau an der richtigen Stelle. Dank der äußerst schwer in den Griff zu kriegenden Sprungsteuerung werdet ihr x-mal unbeabsichtigt von Plattformen abstürzen und euch schwarz ärgern. Habt ihr dann doch mal eine der unzähligen happigen Stellen gemeistert, macht euch postwendend eine nicht zu erkennende Falle den Garaus. Eigentlich schade um das nette Spielthema."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 16
Hersteller: Titus
Testversion: Titus
Spieler: 1
Features: Paßwort, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	67%
Musik:	63%
Soundeffekte:	58%

Spielspaß 59%

Eines zuviel

NHL Hockey '97

Für die inzwischen sechste Version von EAs sehr populärer Eishockey-Serie mußten die Entwickler schon tief in die Trickkiste greifen, um wenigstens noch ein paar Neuheiten auszugraben. Neben allen aktuellen NHL-Teams dürft ihr erstmals auch Nationalmannschaften aus Europa und Amerika anwählen. Echte Fans werden sich wieder an einer kompletten NHL-Saison mit 84-Spielen pro Team versuchen, das Construction-Kit erlaubt euch das Kreieren eures persönlichen Hockeystars. In den sogenannten Skill Challenges zeigt ihr euer Können als Feldspieler oder Goalie. Ihr durchquert möglichst schnell einen Slalomkurs auf dem Eis, legt euren härtesten Schlagschuß aufs Eis, beweist eure Zielgenauigkeit oder haltet als Torhüter möglichst viele Schüsse, die von zwei Spielern abgegeben werden. *rz*





Oben: Die Game Stats informieren über den aktuellen Spielverlauf Rechts: Seit dem ersten EA-Hockey hat sich grafisch kaum etwas getan



„Diesen Update hätte sich EA auch sparen können. Die neuen Features rechtfertigen keinesfalls den Kauf eines neuen NHL-Moduls, denn auf dem Eis hat sich kaum etwas verändert. Es war allerdings trotzdem interessant, die Mega-Drive- und PSX-Version direkt nacheinander zu testen, denn man merkt dadurch erst, wie ausgereift die Mega-Drive-Umsetzung ist. Die Aktionen der computergesteuerten Mitspieler stimmen, mit der Zeit entwickelt man ein blindes Verständnis für die Computerkollegen. Wer noch kein NHL-Modul zu Hause stehen hat und noch Futter für seinen Mega Drive sucht, kann bedenkenlos zugreifen, wer schon einen den Vorgänger besitzt, würde hier nur unnötig Geld verschwenden, NHL-16-Bit scheint endgültig ausgereizt.“

System: Mega Drive
Spieletyp: Sportspiel
Megabit: 16
Hersteller: EA Sports
Testversion: EA
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	70%
Musik:	60%
Soundeffekte:	73%

Spielspaß 84%

MEGA DRIVE

neues aus der redaktion: seit harti sein schnurloses hat, wird er ständig opfer von telefonstreichen

Shoot me

Micro Machines Military

Der Panzer aus einer früheren Version hat Codemasters wohl zu einer neuen Spielart inspiriert. Um was es in *Micromachines* im allgemeinen geht, muß ich wohl kaum noch breittreten. Neu in der Military-Version ist lediglich, daß alle Fahrzeuge schießen können (Boote legen Minen) und es gibt auch einige neue Spielmodi. Schießen ist hier jedoch nicht mit Zerstören gleichzusetzen. Ein getroffener Gegner verliert durch eine kurze Schleuderpartie entscheidende Sekunden. Spielt ihr in einer Arena, werden Getroffene ein Stück nach hinten geschleudert und wer das Spielfeld verläßt, verliert einen Punkt aus dem bekannten Abrechnungsbalken. Das *Micro-Machines Military*-Modul ist wieder mit zwei zusätzlichen Joyports ausgestattet und es können im Party-Mode sogar 16 Leutchen im K.O.-System den endgültigen Meister ermitteln. Zielvermögen und Taktik sind hier wichtiger, als der Dauerfeuerfinger. Dabei merkt sich das Modul Spielstände und eingegebene Namen. *js*



Im Windschatten eines Minenbootes wird's gefährlich



Schüsse machen euch langsamer, also: gut zielen!



„Ganz klar, Micro Machines Military ist eher als Multi-Player-Modul zu verstehen. Für witzige Kabbeleien mit bis zu vier Spielern gleichzeitig und auch für Massenturniere dürfte sich kaum ein passenderes Modul finden. Ich muß allerdings betonen, daß Schießen in dem Spiel nicht alles ist. Durch die schnelle Grafik ist ein Treffer eher Glückssache. Deshalb bleibt auch Micro Machines Military mehr ein Rennspiel als ein Shoot'em Up. Mir wären zu wenig neue Features drin, als daß ich es als Micromachines-Besitzer haben müßte. Trotzdem bleibt auch Micro Machines Military eines der besten Multi-Player-Rennspiele überhaupt.“

System: Mega Drive
Spieletyp: Rennspiel mit Action
Megabit: 8
Hersteller: Codemasters
Testversion: Codemasters
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption, insgesamt vier Joyports
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 80 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	60%
Musik:	70%
Soundeffekte:	45%

Spielspaß 81%

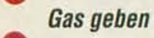
MEGA DRIVE



Super Mario Kart 64

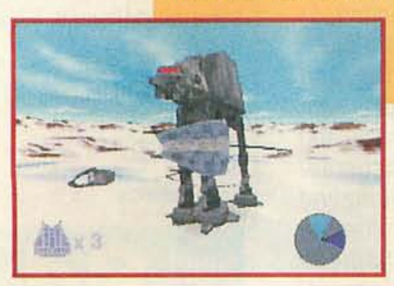
Vom 22. bis 24. November fand in Tokio Nintendos Shoshinkai-Show statt, wo erstmals der Disc Drive fürs Nintendo 64 vorgestellt wurde, worüber wir natürlich berichten. Tet hatte außerdem die Gelegenheit, das fertige Super Mario Kart 64 zu spielen und gibt einen detaillierten Überblick über alle Features und Einzelheiten dieses Moduls.

Ab dem 14. Dezember steht Super Mario Kart 64 in japanischen Läden, Tet durfte schon während der Shoshinkai kräftig Gas geben



Shadows of the Empire

Eigentlich hatten wir euch dieses Preview schon für die letzte Ausgabe versprochen, doch Nintendo of America sah sich nicht in der Lage, die zugesagten Screenshots zu liefern. Inzwischen sind die heißbegehrten Bilder eingetroffen und so steht einem ausführlichen Bericht nichts mehr im Wege. Nintendo-64-Fans dürfen sich außerdem auf ein Preview von Interplays Clayfighters 3 freuen.



Shadows of the Empire soll in den Staaten im Dezember veröffentlicht werden, wir haben es schon gespielt

Ausgabe 1/97 erscheint am 18. Dezember

Impressum

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Robert Zengerle (rz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 0 89/46 13-50 46
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout & DTP: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Eidos

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Te.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservive, Margaretenstr. 49. 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (372)
International Account Manager: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4300, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.:08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1996
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



Lomax

Die Darsteller









